

SN 0946-6290
Belgien bfr 195,- Dänemark dkr 36,50 Griechenland dr 1.600 Italien Lit 9.500 Luxemburg Lfr 195,- Niederlande hfl 10,70 Österreich öS 68,- Schweiz sfr 8,90 Spanien Pts 850,- B 41045
PC ACTION CD
NUR DM 8,90 +CD-ROM
DAS AKTUELLE PC-SPIELEMAGA
8/98
Mit 2 CD-ROMs
xklusiv
KKND2
leue Demo
les Echtzeit-
trategie-Hits:
Der Angriff der
Mutanten!
STARCRAFT
Drei komplett neue
evels in der Demo und
est von Blizzards Battle.net!
GRIM FANDANGO
Das neue Adventure von LucasArts
Computer Bild
CD-Qualität: sehr gut
TESTSIEGER
KNIGHTS & MERCHANTS
Konkurrenz für Die Siedler! Voll spielbare Demo
es WiSim-Strategie-Knallers von Topware!
PLUS 13 WEITERE DEMOS
.a. F-15, Dominion, Conflict
reespace, Super Match
occer, World League
occer 98, DSF
ußballmanager,
oboRumble,
otorhead,
andemonium 2,
igh Heat
aseball 1999
Star Trek-Action mit der Unreal-Grafik-Engine
Klingon Honor Guard
Geniales Stunt- und Renn-Spektakel von Microsoft
Motocross Madness
MEGA-TEST
Klassiker-Remake: Westwoods Command & Conquer 2.5
Dune 2000
Außerdem getestet: MAX 2, X-Files, Dominion, Final Fantasy VII
TOMB RAIDER II
XKLUSIVPOSTER:
e echte Lara Croft!
Hardware: Voodoo Banshee • AMD K6 3D • Windows 98 für Spieler
Spieletips: StarCraft • Unreal • Commandos • Mech Commander u.v.m.
4 394104 508903

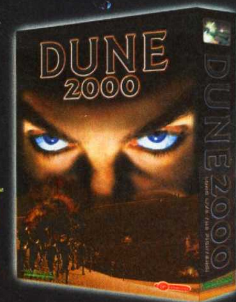
Wer das Spice kontrolliert,





beherrscht das Universum.





DER DA?

Ja, wer wird es denn nun? Auf der Suche nach einem neuen Redakteur sinniert das PCA-Team über Qualifikationen, Kompetenzen, Belastbarkeit und Aussehen und blickt aus dem hohen Zocker-Olymp herab.

Christian M.: Dort drüben, der, was halten Sie denn von dem da?

Harald: Och nööööhh, nicht noch'n Sportspezialist! Da krieg' ich ja nie mehr was von den EA Sports-Titeln zu sehen.

Christian B.: Sportspezialist? NIEMALS! ALLES MEIN'S!!!

Alex: Außerdem schaut der nicht besonders durchtrainiert aus, voll der Sessel-Sportler. Ich bin sowieso für 'nen Strategen. Die nächste Echtzeitstrategie-Welle steht nämlich schon wieder bevor.

Herbert: Moment mal, Jungvolk. Wir brauchen einen Adventure-Freak. Dem könnt' ich dann die gähnigen Interaktiven Filme reindrücken, weil...

Christian M.: Blödsinn, Kollegen! Sie müssen mehr auf die Hände achten. Die müssen durchtrainiert sein. Was wir brauchen, ist 'ne richtige Hackmaschine.

Alex: Ich denke, da gehen wir konform, Herr Müller. Ein Arbeitstier muß her. Ein Echtzeitstratege mit zwei Zentimetern Hornhaut auf den Fingerkuppen. Ein willenloser, aber fleißiger Sklave. Ein Brotzeitholer. Ein...

Harald: Hallo, Herr Geltenpoth. Kommen Sie doch mal wieder runter von Ihrem Trip. Haben die werten Herren eigentlich schon mal daran gedacht, eine junge, emanzipierte, engagierte Dame ins Team zu holen? Wär' doch nett, oder?

Christian B.: Au ja. Dann müßte ich im Sommer nicht ständig mit einem Rudel von transpirierenden Männern in einem Büro sitzen. Ich steh' überhaupt nicht auf Männerschweiß.

Christian M.: Ich fänd' 'ne weibliche Verstärkung auch nicht schlecht. Andernfalls würde sich das mit dem Männerschweiß anders genauso erledigen. Wir würden den Neuen nämlich in der Besenkammer unterbringen, mit Arbeit eindecken und ein lockeres Leben genießen – ohne Streß, Anstrengung und übermäßige Flüssigkeitsverluste.

Herbert: Hähä, klingt zu schön, um wahr zu sein. Glücklicherweise weiß unser Opferlamm in spe nicht, daß ihm gewissermaßen die Schlachtbank droht.

Christian B.: So isses. Und wir werden's auch vorher nicht verraten...

DIE REDAKTION

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
denkt daran, sich eine Fremen Stillsuit anfertigen zu lassen, so daß der Weg zum Getränkeautomaten im Verlag entfällt. Keine Unterbrechungen mehr beim Spielen!

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
nimmt die Augenbinde ab und ist froh, daß die Kollegen nach der Fußball-WM jetzt wieder ohne Schal, Mütze und Trikot ins Büro kommen.

CHRISTIAN BIGGE, 31
WiSims, Sport- und Rennspiele
"weltmeisterte" sich mit wachsender Begeisterung durch Final Fantasy VII und träumt nachts von Irfits, Neo-Bahamuts und durchgeknallten Shinra-Managern.

HARALD FRÄNKEL, 28
Actionspiele, Sportspiele
ist aufgrund seines neuen PII 333 total beglückt, auch wenn Neider wegen des 66 MHz-Bustaktes meinen, es handele sich bereits um „tote Hardware".

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
erinnert sich mit Grausen an seine letzte Win95-Neuinstallation und wird deshalb noch eine Weile von Win98 Abstand nehmen.





DUNE 2000

SEITE 64

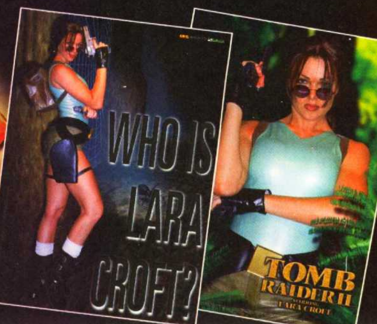
Spieleveteranen, die anno 1992 nicht mehr von Dune 2 wegzukriegen waren, werden jubeln: Dune 2000 ist endlich da! Wir liefern Ihnen den Megatest zu Westwoods neuer Echtzeitstrategie-Orgie.

MEGATEST

SEITE 40

Neues von Lara Croft

Auf vier Seiten erhalten Sie alle aktuellen Infos rund um Tomb Raider 3, und obendrein können wir Ihnen noch mit unserem Lara-Poster den ultimativen Zimmerschmuck bieten...



RUBRIKEN

SEITE 32

Falls halsbrecherische Stunts und Sand im Mund Ihr Ding sind, sollten Sie sich unser Thema des Monats zu Microsofts Motocross Madness nicht entgehen lassen. Ein genialer Spaß nicht nur für Motorradfreunde!

Motocross Madness

AKTUELLES

GEWINNSPIELE

VORSCHAU

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

TESTS

SPIELETIPS

HARDWARE

SEITE 54

Für alle, die sich mit der friedliebenden Art der Star Trek-Crew nicht anfreunden können und lieber als skrupelloser Bösewicht Gegner aufmischen, entwickelt MicroProse gerade den handfesten 3D-Shooter Klingon Honor Guard. Lesen Sie dazu unsere ausführliche Vorschau.



Star Trek: Klingon Honor Guard

SEITE 129 + 143

Brandaktuelle Tips & Tricks zu Unreal



StarCraft

SEITE 180

Neuer Voodoo-Zauber:



Banshee, die neue Kombikarte von 3Dfx

Alles 02:57 eine Frage der Ehre

Jeder Fehler schmerzt.

Jede Kurve verlangt Dein ganzes Fahrkönnen,
jeder Power-Slide gibt Dir ein Stück Ehre zurück.

Schlamm, Schnee und Regen fordern den ganzen Mann,
Fahrzeugschäden Dein Serviceteam.

Nur Du und Dein Co-Pilot bezwingen
die 52 Strecken in acht Ländern.

Nimm die Herausforderung an!

- Fahrzeugschäden wirken sich direkt auf das Fahrverhalten aus
- Experten-erprobtes Fahrverhalten
- 4 Super-Special-Stages für spannende Zweikämpfe
- Der "Meister" persönlich unterrichtet in die Kunst der "Slides und Drifts"
- Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC

VON DEN "MACHERN" VON TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™



MAN!AC
"Colin McRae Rally deklassiert die Rallye-Konkurenz"

GAMESTAR
"Das erste Rennspiel das den Zusatz Rally zu Recht trägt"

PLAY PLAYSTATION
10/10
"Die ultimative Rallye-Simulation"




PlayStation


Codemasters


PC
CD
ROM
Windows 95

BLOCK-BUSTER

Grandprix 3? Age of Empires 2? Tomb Raider 3? Sie wollen das Neueste über die Spiele von morgen wissen? Kein Problem. In der Blockbuster-Rubrik erhalten Sie aktuelle Info-Updates der kommenden Spiele-Hits. Kurz vor Redaktions-Schluß sprechen wir noch einmal mit den Entwicklern, um den letzten Stand der Dinge zu erfahren.

Ultima IX Ascension

Richard Garriotts anstehendes Sequel der Ultima-Serie führt den Avatar nach Britannia zurück. Viele Ultima-Fans werden enttäuscht sein, daß sich in Ascension keine Parties bilden lassen – die Rechenleistung des Computers wird jedoch so stark von der neuen 3D-Engine beansprucht, daß dieses Feature die Hardware vollends in die Knie gezwungen hätte. Für den Betrieb von Ultima IX wird ein PII233 mit 32 MB RAM erforderlich sein – während das Spiel auf der E3 allerdings relativ zäh wirkte, soll eine Framerate von ca. 20 fps erreicht werden.

Info: http://www.origin.ea.com



Ultima IX Ascension wird mit einer 3D-Engine enorme Ansprüche an die Hardware stellen.



Richard Gariotts Ultima IX entwickelt sich mehr in Richtung Fantasy-Action-Adventure.

C&C: Operation Tiberian Sun

Neues aus Las Vegas: Die Filmaufnahmen für die Zwischensequenzen haben begonnen. Erstmals dreht Westwood die Sequenzen NACH der grundlegenden Spielprogrammierung. Bislang starteten die Mannen um Brett Sperry und Louis Castle die Produktion eines neuen Spiels immer mit den Filmaufnahmen. Die Vergangenheit hat aber wohl gezeigt, daß dadurch die Freiheiten des Spieldesign-Prozesses zu sehr eingeengt werden. Missionsaufbau und -ablauf waren in weiten Teilen mit dem Abschluß der Drehs vorgegeben. Für C&C: OTS wollten sich Westwood keinerlei Einschränkungen mehr auferlegen und starteten mit den Studioarbeiten erst, als sie mit Gameplay und Kampagne völlig zufrieden waren. Fertig ist inzwischen auch das Artwork für die Verkaufspackung, von der wieder einer der C&C-Soldaten herabblickt.

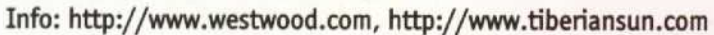
Info: http://www.westwood.com, http://www.tiberiansun.com



Wieder eine Zwischensequenz: NOD-Raketenstellungen nehmen drei GDI-Orcas unter Beschuß.



Bald ist es soweit: In spätestens drei Monaten dürfen Sie die Packung in den Händen halten.



Die Siedler 3

Blue Byte ließ die Katze aus dem Sack. Nachdem Bedenken aufgekommen waren, wie man die komplexen Siedler 3-Optionen in ein einfaches Benutzer-Interface einbauen könnte, zeigten die Mülheimer nun Bilder der Spieloberfläche. Während Siedler 2 auf Bedienfenster setzte, die nach Bedarf aufpoppten, wird beim Nachfolger im Spiel eine Menüleiste zu sehen sein. Im oberen Teil der am linken Bildrand plazierten Paneele findet sich eine Übersichtskarte, darunter ein umschaltbares Informationsfenster, wo z. B. je nach Bedarf das Bau- und Kampfmenü angezeigt wird.

Info: Blue Byte, Eppinghofer Str. 150, 45468 Mülheim



Die roten Kreise zeigen auf der Übersichtskarte die Ausdehnungsgebiete der Völker an.

Hier wird z. B. das Baumenü erscheinen.

Speicherfunktion

Iconleiste zum Wechseln der Untermenüs

Messiah



Die Engine entfernt bei Leistungsproblemen Texturen, und zwar zuerst die, die man nicht sieht.



Damit Bob noch dieses Jahr seine Flugkünste zeigen kann, bastelt Shiny derzeit an den Levels.

„Messiah erscheint noch dieses Jahr", verspricht Acclaims Product Manager Reza Memari. Shiny Entertainment habe die Arbeiten an der Grafik-Engine und am physikalischen Modell abgeschlossen und sei nun dabei, die Singleplayer-Levels zu designen. Messiah ist das vielversprechende Projekt von MDK-Erfinder Dave Perry – ein Action-Adventure, über das wir zuletzt in der vergangenen Ausgabe berichtet haben. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Engelchens Bob, das auf der verdorbenen Erde aufräumen soll. Unterdessen ist bekannt geworden, daß Shiny die Lizenz für sein in Fachkreisen hochgelobtes RT-DAT-Charakter-Tool nach dem Release von Messiah auch anderen Programmierteams zur Entwicklung von 3D-Engines anbieten will.

Info: Acclaim Entertainment, Fürstenfelder Str. 9, 80331 München

Sim City 3000

Auch Maxis meldet den Abschluß der „Gebäudearbeiten" bei Sim City 3000. Im Startpaket sollen rund 250 Steingebilde das Antlitz der Großstadt-Sim zieren. Der Gebäude-Editor wird dem Hauptspiel beiliegen, so daß Sie Ihre eigenen Wohnblöcke, Industrieanlagen und Verwaltungstrakte designen können. Maxis möchte eine Webpage anbieten, die sich nach und nach zur „Sim City-Nation" weiterentwickeln soll. Später werden dort auch Topographien von wichtigen Metropolen zu finden sein. Den Erscheinungstermin beließ man unverändert im dritten Quartal 1998.

Info: http://www.simcity3000.com



Wie zu erwarten war, bedient man sich zum schnellen Zugriff auf alle Funktionen einer Iconleiste. Unten rechts wird sich eine Übersichtskarte befinden.

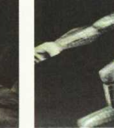
Gothic



Na bitte, langsam nimmt Gothic Formen an. Bei Piranha Bytes werkelt man augenblicklich fleißig an den Spielcharakteren und neuen Monstern. Besonderen Wert legt man in Bochum auf die leichte Zugänglichkeit des Mega-Rollenspiels. Alle Charakterverbesserungen sollen auch optisch sofort zu sehen sein. Wenn Ihr Held also z. B. neue Kampftechniken erlernt, wird diesem Umstand auch durch veränderte Animationen Rechnung getragen. Anfang nächsten Jahres werden wir wissen, ob ein Rolli aus deutschen Landen auch im internationalen Vergleich bestehen kann. Wir glauben fest daran und halten Sie weiterhin auf dem laufenden.



Kampfstudien sollen Aufschluß über die Steuerung geben.



Eines der ersten Monster: eine Mischung aus Ork und Echsenwesen.

Info: http://www.piranha-bytes.com

Age of Empires 2

Die Arbeit an den Gebäuden von Age of Empires 2 ist so gut wie abgeschlossen. Um eine möglichst lebendige Spielewelt zu erzeugen, opferten die Ensemble Studios um Bruce Shelley mehr Zeit als üblich für liebenswerte Details, die z. T. sogar animiert wurden. So steigt aus Wohngebäuden mitunter Rauch auf, die Flügel der Getreidemühle drehen sich im Wind, und vor der Schmiede flackert ein Schürfeuer. Laut Aussagen von Microsoft liegt man mit der Entwicklung dennoch voll im Zeitplan, mit der deutschen Version könne nach wie vor noch vor Weihnachten gerechnet werden.

Info: http://www.microsoft.com



Einzelne Dörfer werden bei Age of Empires 2 nicht nur durch Türme beschützt, auch Stadtmauern können gezogen werden.



Bei den Gebäuden des Fischereihafens flattern die Wimpel im wechselnden Wind, beim Boot werden die Segel gebläht. Sogar das Meer selbst soll durch Wellengang animiert werden.

Ich mein' ja nur...

Wissenschaftler sind auch nur Zocker



Sind computergesteuerte Gegner noch immer dumm wie eine Tüte Pommes? Nein, die Künstliche Intelligenz hat mittlerweile auch bei Actionspielen einen gewissen Level erreicht. Jedenfalls krieg' ich keine Schnarchanfälle mehr, weil ein Strunz-Monster alibihaft wie ein amoklaufender Brummkreisel um mich herumturnt und nur so tut, als wolle es mir Böses. Aber: Das Gefühl, einen durchtriebenen Menschen vor mir zu haben, hatte ich immer noch nicht. Doch es gibt Hoffnung. Noch während in Frankreich die WM tobte, trafen sich einige Wissenschaftler, um die Weltmeisterschaft im Roboterfußball auszutragen. Um Fortschritte beim Thema KI zu machen, hieß es offiziell (wer's glaubt). Egal, mir ist's nur recht. Vielleicht fällt wieder ein Stück Gehirn für unser Hobby ab.

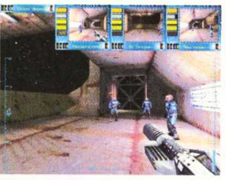
Harald Fränkel

X-COM: Alliance

3D-ACTION **Nieder mit den Aliens!**

Nach dem weniger geglückten Interceptor wird der nächste Teil der X-COM-Reihe ein 3D-Shooter sein. X-COM: Alliance ist schon alleine deshalb interessant, weil es auf der Unreal-Engine basiert. Als Mitglied der mittlerweile bestens bekannten Anti-Alien-Einheit kämpft sich der Spieler durch 15 Levels, um bedrohliche Außerirdische zu rösten. Alliance wird ein ganz besonderes Kampfsystem nutzen: Über bis zu vier kleine Extrafenster sieht man, was die anderen Mitglieder des Teams gerade machen, und zwar ebenfalls aus der Ich-Perspektive. Außerdem ist es laut MicroProse möglich, den Kollegen Befehle zu erteilen. An Bord des Mutterschiffs übernimmt der Spieler ferner strategische Aufgaben wie die Ressourcenverteilung und das Zusammenstellen von weiteren Task Forces. Das Spiel erscheint im ersten Halbjahr 1999. **hfr**

Info: http://www.microprose.com



Bis zu vier kleine Fenster oberhalb des Hauptbildschirms verraten dem Spieler, was die Kollegen gerade so sehen.

Blade

ACTION-ADVENTURE **Klingenschwinger**

Ein actionlastiges Adventure mit Rollenspielelementen soll Blade werden. Der Spieler wählt einen Charakter (Barbar, Amazone, Zwerg oder Ritter) und macht sich auf den Weg durch 17 Levels. Hauptsächlich geht es darum, die digitale Welt zu erforschen und Kämpfe zu bestehen. Außerdem müssen kleinere Rätsel gelöst werden. Die Gegner sollen unter anderem Fallen stellen oder sich verstecken können. Jeder Spielcharakter verfügt über jeweils fünf Angriffs- und Abwehrschläge und mehrere Combos. Außerdem hat jede Klasse eine Spezialfähigkeit – der Barbar kann z. B. zum mörderischen Berserker werden. Blade soll im 4. Quartal 1998 erscheinen. **hfr**

Info: http://www.gremlin.co.uk



Star Wars: Rogue Squadron

ARCADE-SHOOTER **Nächste Runde im Sternenkrieg**

Star-Wars-Freaks dürfen einmal mehr ihren Piloten-Kampfanzug aus der Klamottenkiste kramen: Im Winter soll der inoffizielle Nachfolger zu Shadows Of The Empire erscheinen. Bei Rogue Squadron, einem lupenreinen Arcade-Shooter, schlüpft der Spieler in die Rolle von Luke Skywalker und fliegt Einsätze gegen das Imperium. Unter anderem darf der PC-Pilot bekannte Rebellen-Maschinen wie den X-Wing, den A-Wing und den Snowspeeder steuern, wobei er Dogfights zu bestehen hat, Gebäude identifiziert, Bodenziele zerbläst oder Gefangene befreit. Nach Wahl können die Kampfmaschinen mit Lasern, Ionenkanonen, Suchraketen und anderen Waffen bestückt werden. Die Hintergrundgeschichte, die laut LucasArts durch „dramatische Zwischensequenzen" weitergesponnen wird, ist zeitlich zwischen den ersten beiden Teilen der Filmtrilogie angesiedelt. Luke und seine Wingmen kommen z. B. auf Tatooine, Kessel und Mon Calamari zum Einsatz. Special Effects wie Realtime Lightning, diverse Kameraperspektiven und unterschiedliche Terrains (Wasser, Canyons, Wüste, Wald, Vulkanlandschaft) sollen auch für optische Abwechslung sorgen. **hfr**

Info: http://www.lucasarts.com

Anflug auf ein Bodenziel: Bei einigen Missionen von Rogue Squadron müssen imperiale Gebäude zerstört werden.



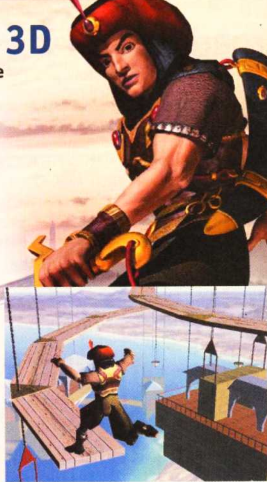
Der X-Wing ist nur einer von vielen Jägertypen, die beim inoffiziellen Nachfolger von „Shadows" gesteuert werden dürfen.

Prince of Persia 3D

ACTION-ADVENTURE **1001 arabische Nächte**

Im Februar kommenden Jahres soll der lang erwartete Nachfolger von Prince of Persia erscheinen, diesmal ganz im 3D-Gewand. Die Neufassung wird laut RedOrb alle Features enthalten, die den von Jordan Mechner geschaffenen ersten Teil so erfolgreich gemacht hatten: flüssige, realistische Animationen, fiese Fallen und ein einfaches Interface, das den Helden problemlos rennen, springen, klettern und mit dem Schwert kämpfen läßt. Natürlich nutzt das moderne Prince of Persia die aktuelle 3D-Technik. Mit der sogenannten NetImmerse-Engine sei es problemlos möglich, Innen- und Außenszenarios mit der gleichen guten grafischen Qualität zu kreieren, betont der Hersteller. Das Spiel führt den PC-Besitzer durch exotische und fantastische Locations des altertümlichen Persiens, und an der Storyline wirkte Ur-Erfinder Mechner als Co-Autor mit. Mit Features wie einer dynamischen Kollisionsabfrage, durchweg detaillierten Leveldetails, Active Lightning und Morphing soll Prince of Persia 3D ein ganz besonderes Action-Adventure werden. **hfr**

Info: http://www.redorb.com



Prince of Persia 3D soll nicht nur die kleinen grauen Zellen, sondern – wie bei solchen Jump&Run-Einlagen – auch die Geschicklichkeit des Spielers fordern.

Giants

3D-ACTION **Wie wichtig ist die Größe?**



Die Macher von MDK wollen, nachdem sie Shiny verlassen haben, auf dem Markt der 3D-Shooter für eine gigantische Überraschung sorgen. Giants heißt das Produkt, das im 4. Quartal erscheinen soll. Auf einem Planeten bekriegen sich drei Parteien: der riesige Gigant Kabuto, die Mercenaries und die Sea Reapers. Der PC-Besitzer kann entscheiden, welche Gruppierung er übernimmt. Einzelgänger Kabuto hat enorme Kräfte, muß aber viel Nahrung zu sich nehmen, um nicht an Power zu verlieren. Die wie Meerjungfrauen aussehenden Sea Reapers sind körperlich schwach, können aber z. B. Wirbelstürme rufen. Die Mercenaries besitzen die beste Technologie, haben aber nur als Gruppe eine Chance. **hfr**

Info: http://www.aklm.com

Max Payne

3D-ACTION **In den Straßen von New York**

Den Friedensnobelpreis wird Max Payne, das voraussichtlich im 1. Quartal 1999 erscheint, zwar sicher nicht bekommen, die Action-Fangemeinde aber könnte entzückt sein: 3D Realms will bei dem 3D-Shooter einerseits mit einer bislang nicht gesehenen Grafik aufwarten und andererseits großen Wert auf die Storyline legen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Cops, der seine getötete Familie rächen will. Dabei muß er durch die düstere Unterwelt von New York und sich mit allerlei Gesindel herumschlagen. **hfr**

Info: http://www.3drealms.com



Besonders viel Wert wollen 3D Realms auf die realistische Umgebungsgrafik Wert legen – bedrückend soll sie wirken.

Ich mein' ja nur...

Das ewige Problem: Künstliche Intelligenz

Es ist immer das gleiche: Kein Echtzeit-Strategiespiel hat eine gute KI. Eigentlich ohne Grund. Schon vor über zehn Jahren gab es „Spiele", bei denen es nur darum ging, eine KI selbst zu programmieren. Verschiedenste Kreationen traten dann in einer Arena gegeneinander an. Und zwar in Echtzeit! Nachdem die Grundvoraussetzungen für alle gleich waren, gewann der klügste am häufigsten. Die kleinen Biester würden jeden gegnerischen Panzer aus den bekannten Echtzeitstrategiespielen gnadenlos in Stücke schießen. Dabei wird diese KI nur von Hobby-Programmierern und Spielern entworfen. Ein Beispiel für so ein „Spiel" finden Sie unter: http://ourworld.compuserve.com/homepages/John_Reder/ai.htm

Alexander Geltenpoth

Railroad Tycoon 2

WISIM **Da wäre selbst Sid Meier stolz...**

Railroad Tycoon 2 dürfte im Gegensatz zum Vorgänger auch grafisch eine gute Figur machen. Auflösungen bis zu 1.024x768 bei 16 Bit-Farben und echtem 3D-Terrain versprechen eine echte Augenweide. Neu im zweiten Teil sind Szenarien, in denen Computergegner mit eigenem Charakter und eigener Spielweise zu Höchstleistungen herausfordern. Zudem soll dem Spiel ein Editor für Karten und Szenarios beiliegen. Ebenfalls neu ist der Multiplayer-Modus, der bis zu 32 Spieler über LAN oder 16 Spieler im Internet erlaubt. Allerdings kann so ein Spiel ziemlich lange dauern. Railroad Tycoon 2 beginnt frühestens 1804 und umfaßt die nächsten 200 Jahre.

Info: http://www.poptopsoftware.com



Zur Auswahl stehen Karten auf der ganzen Welt. Speziell natürlich für Europa, Amerika und Asien. Hier die Ostküste der USA.

Neben den Holzfällern wäre hier eine Sägemühle noch sehr praktisch. Es ist immer vorteilhaft, eine ganze Produktionskette zu beherrschen.

Fields of Fire

ECHTZEITSTRATEGIE **Grabt das Kriegsbeil aus**

Im 18. Jahrhundert kämpften England und Frankreich um die Vorherrschaft in Nordamerika. Am Konflikt nahmen auch zahlreiche Indianer als Verbündete teil. In Fields of Fire wählen Sie einen Charakter aus dieser Epoche und übernehmen Aufgaben in einem Fort. Dazu gehören Ressourcenbeschaffung und sehr abwechslungsreiche Szenarien. Das besondere bei Fields of Fire sind die Spezialfähigkeiten der Hauptfiguren. In der Wildnis sind Indianer, die sich aufs Stellen von Fallen, Tarnen





usw. verstehen, unschlagbar, aber in offenen Feldschlachten mit Kanonen haben europäische Offiziere die Nase vorn. Fields of Fire soll Anfang Herbst erscheinen.

Info: http://www.empire.co.uk

Der Nebel des Kriegs beweist: Einheiten müssen sich umdrehen, um nach hinten zu sehen.

Global Domination

ECHTZEITSTRATEGIE **Der 3. Weltkrieg**

In dieser Zoomstufe sind die Militäranlagen des Landes sichtbar.

Inhaltlich behandelt Global Domination das gleiche Thema wie Risiko, und auch viele Spielinhalte weisen deutliche Parallelen auf. Sie übernehmen den Oberbefehl über eine Nation und bekriegen sich mit allen denkbaren Waffen. Langstreckenbomber werfen das gesamte ABC-Arsenal über dem Feind ab, Langstreckenraketen stehen in den Silos bereit, und modernste Killersatelliten warten im All auf ihren Einsatz. Die Erde ist im Spiel wirklich als Kugel dargestellt, die sich drehen und zoomen läßt. Angeblich soll Global Domination schon Ende des Jahres erscheinen.

Info: http://www.psygnosis.com



Anstelle zu scrollen dreht man die Erdkugel in die gewünschte Richtung. Ein Klick, und das gewählte Land wird angezeigt.

Jagged Alliance 2

STRATEGIE Aufmarsch der Söldner

Im Oktober ist es soweit. Jagged Alliance erhält endlich einen Nachfolger, der eine komplett neue Grafik-Engine, sowie zahlreiche innovative Features bietet. Erstmals erhält der Spieler einen eigenen Merc und darf höchstpersönlich an den Missionen teilnehmen, ihn wie einen Rollenspielcharakter ausbilden, bewaffnen und sogar eine eigene Sprachausgabe auswählen. Erstmals können mehrere Teams gleichzeitig verschiedene Missionen bewältigen. Ihre Söldner brauchen zudem einen leichten Schlaf, denn auch der Computergegner führt Einsätze rund um die Uhr aus. Die schlechten Sichtverhältnisse in der Nacht vereinfachen so manchen Auftrag.

Info: http://www.sir-tech.com



Jedes der Teams kann aus bis zu sechs Söldnern bestehen.



Hier kämpfen sich die Söldner durch eine finstere Höhle.

GERÜCHTE & NOTIZEN

→*Wing Commander-Fans aufgehorcht: Die Spieleschmiede* ***Origin*** *hat bekanntgegeben, daß sie für den Spätsommer ein ganz besonderes Projekt geplant hat. Dann nämlich soll* ***Wing Commander: Secret Ops*** *veröffentlicht werden, ein Spiel im Wing Commander-Universum, das* ***kostenlos im Internet*** *erhältlich ist. Es bietet 56 neue Einzelspieler-Missionen, die wöchentlich in sieben Episoden heruntergeladen werden können. Secret Ops setzt die Story von Prophecy fort und enthält neue, auf der Spiel-Engine basierende Zwischensequenzen sowie neue Waffen und Basen.*

→*Jetzt, da Tex Murphy: Overseer auf dem Markt ist, schiebt* ***Access*** *Software noch ein* ***Tex Murphy-Bundle*** *mit den beiden Vorgänger-Titeln Under a Killing Moon und The Pandora Directive nach.*

→***Aztech New Media*** *hat mit* ***Activision*** *einen Vertrag über die Entwicklung einer Mission-CD zu* ***Dark Reign: The Future of War*** *unterzeichnet. Das Add-on soll voraussichtlich 20 neue Kampagnen-Missionen, 50 neue Levels und diverse weitere Spielerweiterungen enthalten.*

→*Erst vor zwei Ausgaben wurde das Rennspiel* ***V-Rally*** *groß angekündigt, jetzt folgte der Rückzieher. Wie aus* ***Infogrames****-Kreisen verlautete, hat man die Arbeiten an der PC-Version des Konsolenhits eingestellt. Begründung: keine!*

→***MicroProse*** *hat sein Entwicklungsstudio in Austin, Texas geschlossen. Mit auf der Strecke blieb das Echtzeit-Strategiespiel* ***Guardians: Agents of Justice****, das angeblich sogar kurz vor der Fertigstellung stand. Unklar ist, ob das Spiel später über einen anderen Publisher erscheinen wird.*

→***EA Sports*** *verpflichtete Basketballstar Antoine Walker von den Boston Celtics für weitere Motion-Capture-Aufnahmen des künftigen Blockbusters* ***NBA Live 99****, das nach wie vor im November erscheinen soll.*

→***Access Software*** *setzt seine Links-Serie wahrscheinlich noch in diesem Jahr mit neuen Titeln fort. Auf der Releaseliste stehen die Golfsimulationen* ***Links LS 99*** *und* ***Links LS Extreme****. Welche Features beide Programme unterscheiden sollen, steht indes noch nicht fest.*

→***Wizard Works****, amerikanischer Publisher der Jagdsimulation* ***Deer Hunter****, kündigte eine Mission-CD zu* ***StarCraft*** *für August an. Mit* ***Retaliation*** *sollen 30 neue Einzelspieler-Missionen in drei Kampagnen, 120 Multiplayer-Maps und neue Helden angeboten werden. Unterdessen werkelt* ***Blizzard*** *am eigenen Expansion-Pack* ***Brood War****, das für September erwartet wird.*

→***3DO*** *bestätigte Pläne für eine Fortsetzung des Echtzeit-Strategiespiels* ***Army Men****, für Army Men 2 soll vor allem an der Humorschraube gedreht werden.*

→***Interplay*** *gab* ***Shiny Entertainement*** *jetzt grünes Licht für ein Sequel des Action-Shooters MDK. Mit* ***MDK 2*** *braucht aber in diesem Jahr nicht mehr gerechnet zu werden.*

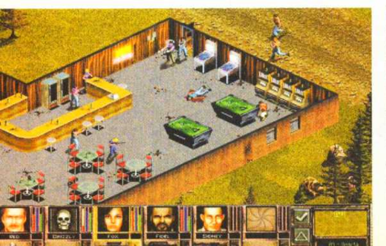
→*Der Poker um die Übernahme von* ***Virgin Interactive*** *und* ***Westwood*** *geht weiter. Nachdem sich Hauptbieter GT Interactive auf der E3 überraschend zurückzog, kommen immer wieder andere Namen ins Spiel, zuletzt Eidos Interactive, Infogrames und Electronic Arts.*

→***Infogrames*** *sicherte sich die Namensrechte an* ***Ronaldo****. Die ersten beiden Fußballtitel, die der Name des brasilianischen Fußballstars ziert, dürften ein Manager und eine Actionsimulation des französischen Herstellers Canal+ Multimedia (Prost Grand Prix) sein.*

→*Noch ist Fallout 2 nicht in Sicht, schon kündigt* ***Interplay Fallout 3*** *an. Neben einer komplett neuen 3D-Engine soll der dritte Teil der Serie wahrscheinlich in Echtzeit ablaufen.*

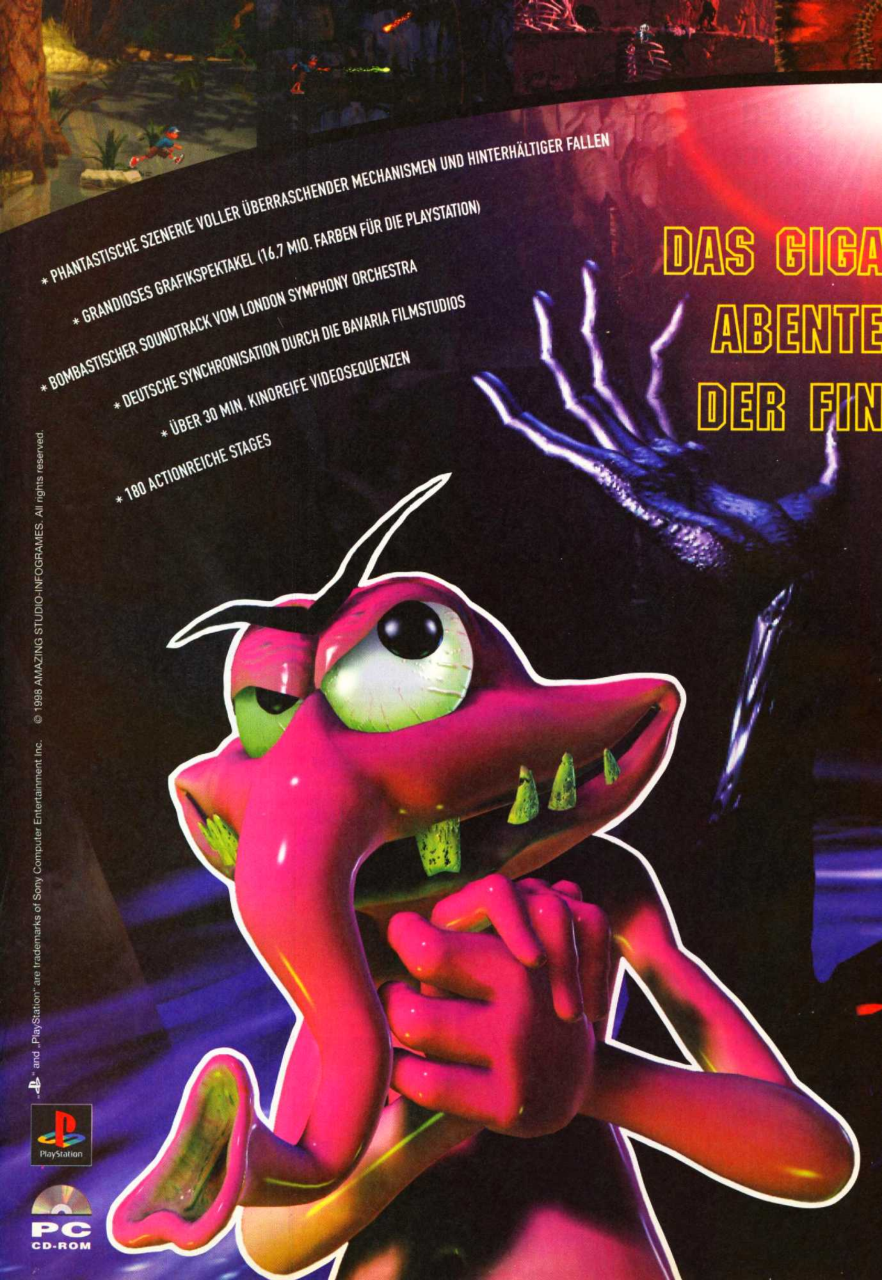
→*Gerüchte in Online-Foren besagen, daß sich die* ***Westwood Studios*** *eine Internet-Domain mit der Bezeichnung* ***C&C Tiberian Twilight*** *gesichert haben sollen.*

→***Looking Glass*** *wird die* ***Fortsetzung zu System Shock*** *entwickeln. Nähere Einzelheiten wurden allerdings bislang nicht bekanntgegeben.*





Mit viel Liebe zum Detail ist diese Bar gezeichnet. Auf den Billardtischen liegen sogar Kugeln.


* PHANTASTISCHE SZENERIE VOLLER ÜBERRASCHENDER MECHANISMEN UND HINTERHÄLTIGER FALLEN
* GRANDIOSES GRAFIKSPEKTAKEL (16,7 MIO. FARBEN FÜR DIE PLAYSTATION)
* BOMBASTISCHER SOUNDTRACK VOM LONDON SYMPHONY ORCHESTRA
* DEUTSCHE SYNCHRONISATION DURCH DIE BAVARIA FILMSTUDIOS
* ÜBER 30 MIN. KINOREIFE VIDEOSEQUENZEN
* 180 ACTIONREICHE STAGES
DAS GIGA
ABENTE
DER FIN
PlayStation
PC
CD-ROM





HEART OF DARKNESS

ZEIT FÜR EIN NEUES KAPITEL DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG.
IN EINER WELT WIE DER UNSEREN LEBT ANDY, EIN GANZ NORMALER JUNGE. ANDY FÜRCHTET NUR EINE SACHE: DIE DUNKELHEIT. DOCH ALS SEIN GELIEBTER HUND WHISKY VON MÄCHTEN DER DUNKELHEIT ENTFÜHRT WIRD, KENNT ER KEIN HALTEN MEHR ...
ERLEBE EINE FASZINIERENDE WELT VOLLER MAGIE UND ABENTEUER. LASS DICH FESSELN VON MITREISSENDER KINOATMOSPHÄRE, PACKENDEM GAMEPLAY UND EINER GIGANTISCHEN SOUNDKULISSE.
NUR DU KANNST ANDY'S SCHICKSAL LENKEN. STELL DICH DEN KREATUREN DES BÖSEN, UND TRITT DEM FÜRSTEN DER DUNKELHEIT GEGENÜBER.
MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN, DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT ÜBERSTEIGT – DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.

AB ENDE JUNI AUF JEDEM BILDSCHIRM

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

ocean

www.heartofdarkness.com

www.bomico.de

Ich mein' ja nur...

Ein Genre in der Midlife-Crisis



Wo sind die Flugsimulationen abgeblieben, die so richtig an den Bildschirm fesseln? Wo sind die Strike Commanders, SWOTLs und Strike Eagles? Was ich heute sehe, sind Grafik-Routinen, die der Hardware-Performance hinterher hecheln. Ich sehe dynamische Kampagnen, die KI-gesteuert hochkomplexe, flexible Gefechtsszenarien entwerfen. Aber wo bleibe ich? Als Spieler rückt man heute in den Hintergrund, das digitale Alter ego bleibt anonym, die Identifikation findet kaum statt. Dabei ist bei den Herstellern immer von „Immersion" die Rede. Klar haben moderne Simulationen eine realistischere Umwelt und ausgefeiltere Physik, aber das sind nicht alle Voraussetzungen dafür, daß man ins Spiel „hineingezogen" wird. Was über all dem Technik-Klimbim vergessen wird, ist die menschliche Komponente, sind rollenspielartige Elemente. Sie nämlich kitten die Sinnesreize mit Empfindungen zusammen. **Christian Müller**





Schon die frühe Alphaverrsion zeigt ausgedehnte Waldgebiete, die noch mit mehreren transparenten Texturschichte überzogen werden sollen. Die Uferböschungen bieten bereits ausreichend Deckung.

Apache Havoc

HELIKOPTERSIMULATION Hoffnungsträger im Niedrigflug

Heimlich, still und leise arbeitet Empire Interactive neben Mig Alley auch an einer Simulation des Apache-Kampfhubschraubers und seines russischen Gegenübers, dem Havoc. Herzstück ist eine komplett neu entwickelte 3D-Engine (Direct3D), die auf die besonderen Anforderungen des langsamen Niedrigflugs Rücksicht nimmt. Die Designer haben sich mit einer speziellen Landschafts- und Objekt-Modellierung zum Ziel gesetzt, erstmals die Möglichkeiten eines Hubschraubergefechtes richtig umzusetzen. Deutlich wird dies zum Beispiel an den Flüssen, deren Uferböschungen bereits ausreichend Deckung geben können. Richtig anspruchsvoll wird es, wenn die Programmierarbeiten zur Darstellung ganzer Wälder und einzelner Baumgruppen abgeschlossen sind. Bei einem kurzen Probespiel der Alphaversion konnten wir uns außerdem davon überzeugen, wie realistisch Empire verschiedene Witterungsbedingungen und den Verlauf von Tages- und Nachtzeiten umgesetzt hat. Mit einer dynamischen Kampagne in vier unterschiedlichen Zonen soll Apache Havoc im Oktober erscheinen. **cm** **Info: http://www.empire.co.uk**



Die „Hauptdarsteller", Helikopter, Jets und Schiffe, zeichnen sich durch hohe Polygonzahlen und animierte Bestandteile aus.



Gut für den Sichtflug sind die fotografischen Texturen mit Flüssen, Seen, Straßen und Bahngleisen.

London mit der Tower-Bridge und dem Tower.

Combat Flight Simulator

FLUGSIMULATION Ready for Take Off

Fast schon in der Betaphase befindet sich Microsofts erste militärische Flugsimulation. Wie berichtet, stützt sich der CFS auf die hervorragenden physikalischen Modelle des zivilen MS Flugsimulator und wurde vom Kernteam des MSFS mitentwickelt. Im Grunde gilt CFS als eine Art „Preview" auf die kommende Technologie des MS Flugsimulator 2000. Besonders deutlich wird dies an der 16 Bit-Grafik-Engine (Direct3D) und der neuen Art der Landschaftsdarstellung. Die Designer haben die gesamte Fläche zwischen Berlin und London mit fotografischen Vorlagen gerendert. Bereits ab September dürfen Sie mit der Verkaufsversion rechnen. **cm**

Info: http://www.microsoft.com

Ich mein' ja nur...

Wie Kaninchen vor der Schlange



Die Fußball-WM erinnerte mich an einen Satz von Gary Lineker. Der Engländer antwortete 1986 auf die Frage, was denn Fußball sei, mit den Worten: „22 Leute rennen 90 Minuten hinter einem Ball her, und am Ende gewinnt Deutschland." Irgendwie hatte er recht, der Mann. Wohlgemerkt, ich schreibe diese Zeilen vor dem Match gegen Kroatien, aber mittlerweile glaube ich, daß sich die Deutschen gar ins Finale stolpern könnten. Und dann? Ach ja, das wissen Sie ja schon! Was das mit Sportspielen zu tun hat? Der Fernsehschirm ist doch in letzter Zeit die einzige Mattscheibe, über die noch Spitzensport flimmert. Mit Ausnahme von – na, was wohl! – Frankreich 98 bleibt für PC-Sportler das Joypad kalt. Ist die Angst vor dem Digi-Weltmeister EA Sports bei der Konkurrenz vielleicht zu groß?

Christian Bigge

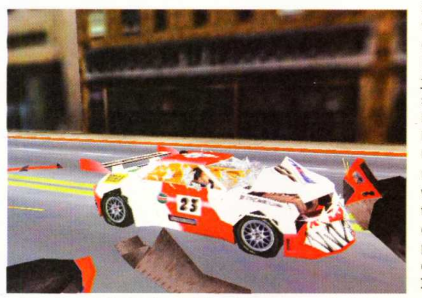
Carmageddon 2

RENNSPIEL Des Grauens zweiter Teil

Der Alptraum eines jeden Verkehrsteilnehmers wird auf dem PC zum zweiten Mal Realität. Mit Carmageddon 2 – Carpocalypse Now erleben die gestörten Psycho-Piloten ihr Revival – und Sie sind mittendrin. Am Ziel des Spiels hat Sales Curve Interactive gar nichts geändert, was nach dem großen Erfolg des umstrittenen Erstlings auch nicht zu erwarten war: Nach wie vor suchen Sie sich eines von etwa 20 Vehikeln heraus und kämpfen auf rund 30 Kursen nicht nur um die beste Rundenzeit. Durch spektakuläre Stunts lassen sich Extrapunkte und Zeitgutschriften ergattern, und herumstreunende Fußgänger – in der deutschen Version wie gewohnt durch Roboter ersetzt – dienen makabererweise ebenfalls als bewegliche Zielscheiben und Punktelieferanten. Am Hauptkritikpunkt des Vorgängers wurde fleißig gearbeitet, Carmageddon 2 bekam eine komplett neue, 3D-beschleunigte und detaillierte Grafik-Engine verpaßt. Deutlich aufgebohrt wurden auch die physikalischen Modelle. So zerbersten jetzt z. B. Fenster- und Windschutzscheiben, und ganze Gebäude und Brücken lassen sich komplett zerlegen. Neue Power-Ups, Fahrzeuge und intelligentere Computergegner sollen ab November für zusätzliche Motivation sorgen. Vielleicht hocken dann ja tatsächlich sämtliche potentiellen Verkehrsrowdies vor den Monitoren.

Info: http:///www.sci.co.uk

Wie gewohnt gerendert, aber diesmal verformbarer denn je: der Eagle Mk 3!

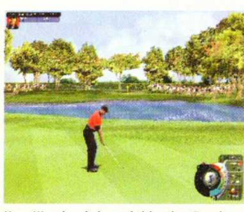


Hier hat's gerummst! Durch die neue physikalische Engine zerbersten nun auch die Scheiben. Bei einem Aufprall im richtigen Winkel können Sie gegnerische Fahrzeuge gar in zwei Teile zerlegen.

Tiger Woods 99

SPORTSPIEL Gelingt EA Sports das Hole in One gegen Links?

Dank der Lizenz von Wundergolfer Tiger Woods setzt EA Sports die PGA Tour-Reihe mit veränderter Namensgebung fort. Auch spielerisch wurde aufgewertet. Tiger und neun andere Pros werden fernsehgerecht mit mehreren Kameras präsentiert, zwei Kommentatoren sorgen für Unterhaltung. Bei gelungenen Schlägen jubeln animierte Zuschauer auf den Grüns, und geschlagene Bälle werden mit einer Kamera verfolgt, was wirklich atemberaubende Bilder liefert. Im Herbst wird Tiger Woods 99, das auch den geliebten Turniermodus beinhaltet, mit den Kursen Pebble Beach, Sawgrass und Summerlin erwartet, dann sollen auch Internet-Wettbewerbe organisiert werden. **Info: http://www.easports.com**



Herr Woods wird von johlenden Zuschauern am nächsten Grün erwartet.

Newman/Haas Racing

RENNSPIEL Ohne Tempolimit auf die Pole Position?

Über 380 Stundenkilometer Spitzengeschwindigkeit erreichen Indy Cars auf einigen Strecken der nordamerikanischen Rennserie. Mit Newman Haas Racing können Sie sich den ultimativen Speed-Kick in Kürze ins Wohnzimmer holen. Psygnosis entwickelte die Rennsimulation in enger Zusammenarbeit mit dem Spitzenrennstall, der dem Spiel auch den Titel bescherte. Auf 15 Kursen, darunter elf Originalstrecken, können Sie eine komplette Meisterschaft bestreiten und dabei z. B. in die Haut von Christian Fittipaldi, Michael Andretti oder Schumis Ex-Teamkollegen Mark Blundell schlüpfen. Natürlich darf am Setup der Boliden nach Herzenslust herumgeschraubt werden, und auch Boxenstopps wollen geplant werden. Newman/Haas Racing geht im September 3D-beschleunigt an den Start, die Motorengeräusche wurden von den Originalfahrzeugen gesampelt. **Info: http://www.newman-haas.com**



Qualmende Reifen und mehrere Perspektiven. Newman/Haas Racing macht Formel 1 ´97 Konkurrenz aus eigenem Haus.

Ich mein' ja nur...

Wo bleibt der Geschlechterkampf?



Wirklich markante Adventure-Helden fallen nicht vom Himmel und lassen sich an den Fingern abzählen. Kein Wunder, wenn diese Ausnahme-Erscheinungen meist eine unendliche Folge von Sequels heraufbeschwören – doch angesichts von Leisure Suit Larry 8 und Tomb Raider 3 eröffnen sich noch ganz neue Perspektiven: Wie wäre es beispielsweise, wenn der hormongeschüttelte Volltrottel Larry Laffer in einem Abenteuer ausgerechnet die Power-Emanze Lara Croft anbaggern müßte? Würde die adlige Britin auf das Liebeswerben des schmächtigen Amerikaners eingehen? Würde Larry ein Archäologiestudium absolvieren, um seine Angebetete mit Bemerkungen über Hallstatt-Kragenrandgefäße beeindrucken zu können? Fragen über Fragen, aber Hauptsache, die beiden kriegen sich am Ende!

Herbert Aichinger

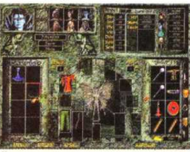
Wizardry 8

ROLLENSPIEL

SirTechs achte Zauberei

Freunde von SirTechs Wizardry-Reihe dürfen sich im Frühjahr 1999 auf Nachschub gefaßt machen. Wizardry 8 spielt sich in einer riesigen 3D-Welt ab und bietet zur Charakter-Generierung 11 Rassen sowie 15 verschiedene Klassen an. Ein neues Kampfsystem, mehr als 90 Zaubersprüche und die Möglichkeit, Charaktere aus früheren Wizardry-Spielen zu importieren, gehören zu den weiteren Pluspunkten dieses RPGs.

Info: http://www.sir-tech.com



Übersichtlichkeit ist Trumpf auf dem Charakter-Screen von Wizardry 8.

Wheel of Time

3D-ACTION-ROLLENSPIEL **Revolutionäres Fantasy-Epos**



Zur Verteidigung Ihrer Zitadelle steht Ihnen eine breite Palette an wirkungsvollen Zaubersprüchen zur Verfügung.

Designer Glen Dahlgren von Legend Entertainment hat sich viel vorgenommen für sein aktuelles Projekt: „Ich möchte, daß der Spieler bei Wheel of Time das Gefühl hat, sich in einem Kunstwerk zu bewegen." Schon jetzt hat es den Anschein, als ob es gelingen würde, dieses ehrgeizige Ziel zu erreichen. Wheel of Time läßt sich in keine der gängigen Genre-Schubladen pressen – die in diesem Spiel, das übrigens auf der gleichnamigen Romanserie von Robert Jordan basiert, gebotene Mischung aus 3D-Action, Strategie- und Rollenspiel-Elementen ist bislang einzigartig. Vier verschiedene Charaktere, von denen jeder seine eigenen Ziele verfolgt, stehen in Wheel of Time zur Verfügung. Die Levels wurden von einem Architekten entworfen, um mit der Spielumgebung einem realen Environment so nahe wie möglich zu kommen. Große Bedeutung im Gameplay hat der strategische Ausbau der eigenen Zitadelle: In einer Draufsicht erweitert man seine Festung durch Schutzwälle, Speerfallen oder Treppen, die sich in Rutschen verwandeln. Es ist auch möglich, sich Wachpersonal zu erschaffen und festzulegen, welche Maßnahmen es gegen Widersacher ergreifen soll. Das Ziel des Spiels besteht nun darin, zwei Siegel in der eigenen Zitadelle zu verstecken und sie mit einem System aus Fallen und Abwehrmechanismen zu schützen. Anschließend versucht man, in andere Zitadellen vorzudringen und die dort befindlichen Siegel an sich zu bringen. In Spielperspektive und Geschwindigkeit gleicht Wheel of Time dabei einem modernen 1st-Person-3D-Shooter – kein Wunder, basiert das Spiel doch auf Epics Unreal-Engine. Legends innovatives Rad der Zeit wird auch Multiplayer-Support bieten und soll im 2. Quartal 1999 auf den Markt kommen.



Info: http://www.wheeloftime.com

In Legends Wheel of Time erschaffen Sie sich eine Garde von Wächtern und instruieren sie genau, wie sie mit dem Gegner umzugehen haben.

Grim Fandango

ADVENTURE **Alf meets Manny**

LucasArts' nekrophiles Comic-Adventure Grim Fandango aus der Feder von Designer Tim Schafer (Day of the Tentacle, Vollgas) nimmt allmählich Gestalt an. Für die deutsche Lokalisierung der Sprachausgabe konnte man wieder ein paar namhafte Profis gewinnen, u. a. den Schauspieler Hans-Gerd Kilbinger, der schon bei The Curse of Monkey Island mitgewirkt hat, und Tommi Piper, den die meisten Fernsehzuschauer vornehmlich als die deutsche Stimme von Alf zu schätzen wissen.

Info: http://www.lucasarts.com



Ein Schnappschuß von den Tonaufnahmen zur deutschen Version von Grim Fandango. Von links nach rechts: Martin Ruiz (Tontechnik), Tommi „Alf" Piper (Sprecher Manny), Willi Grossmann (Tontechnik) und Chrisse Schneider (Regie, Übersetzung, Casting etc.).

LucasArts' Grim Fandango wird bei uns in einer komplett lokalisierten Version mit deutscher Sprachausgabe und übersetzten Texten auf den Markt kommen.

Best of Voodoo

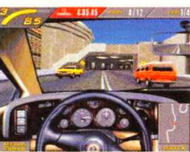
Turbo-Beschleuniger



Erstmals hat Kingsoft eine Compilation speziell für die Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten mit Voodoo-Chip zusammengestellt. Das Paket enthält drei actiongeladene Electronic Arts-Titel, die für Voodoo Rush, Voodoo 1 und 2 optimiert wurden: In Moto Racer brettern Sie mit PS-starken Motorrädern über Straßen- und Cross-Tracks, und in Need for Speed 2 SE dürfen Sie in acht der schnellsten Rennwagen Ihrem Gasfuß freien Lauf lassen. Nuclear Strike setzt Sie an die Spitze eines Spezialkommandos, das einem Wahnsinnigen auf den Fersen ist. Sie steuern diesmal nicht nur einen Hubschrauber, sondern dürfen auch mit Panzer, Hovercraft und Harrier-Jet in den Kampf ziehen. Best of Voodoo ist zum fairen Preis von ca. DM 50,- im Handel erhältlich. **ha**

Info: http://www.kingsoft.de







Mit den Rennspielen Moto Racer und Need for Speed 2 SE sowie dem Action-Titel Nuclear Strike umfaßt Best of Voodoo drei Games, bei denen der Einsatz von 3Dfx-Beschleunigerkarten besonders gut zur Geltung kommt.

Dark Earth

Packende Endzeitatmosphäre

In Dark Earth agieren Polygon-Helden in vorgerenderten Hintergründen.

Mit Dark Earth ist Kalisto vor noch nicht einmal einem Jahr ein wunderschönes Action-Adventure in der Tradition von Alone in the Dark geglückt. Als Polygon-Held Arkhan durchstreifen Sie düstere, vorgerenderte Schauplätze und kämpfen obendrein noch gegen die Zeit: Ein tödliches Gift hat sich nämlich Ihres Körpers bemächtigt, das Sie vor der Erfüllung Ihrer Aufgabe dahinzuraffen droht. Die reichlich melodramatische Geschichte wurde exzellent in Szene gesetzt und glänzt durch hervorragendes Gameplay. In der PC Action konnte Dark Earth, das ab Juli in MicroProses PowerPlus-Reihe um ca. DM 30,- angeboten wird, seinerzeit eine Wertung von satten 85% abstauben. **ha**

Info: http://www.darkearth.com

Earthsiege 2

Aufstand der Kampfmaschinen

In Sierras Kampfroboter-Simulation Earthsiege 2 rüsten Sie zunächst Ihre tonnenschweren HERCs aus und führen sie anschließend über abwechslungsreiches 3D-Gelände (Mond, Wüste, Stadt) gegen die feindlichen Cybriden in die Schlacht. Auch wenn Earthsiege 2 optisch für 3D-Beschleuniger-verwöhnte Augen heute bereits ein wenig veraltet wirkt, kann das Gameplay immer noch überzeugen. Das Spiel wurde im Rahmen der Sierra Originals-Reihe neu aufgelegt und kostet DM 39,95. **ha**

Info: http://www.sierra.de



In Earthsiege 2 steuern Sie waffenstarrende HERC-Kampfroboter gegen die aggressiven Cybriden.

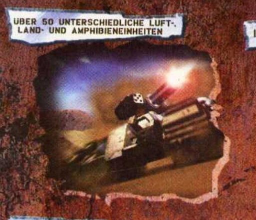
BUDGET-SPIELE

Titel	Preis
Blue Byte Classicline	
Albion	DM 19,95
Battle Isle 3	DM 29,95
Chewy	DM 29,95
Die Siedler	DM 29,95
Total verrückte Rallye	DM 29,95
Electronic Arts Classics	
Crusader – No Remorse	ca. DM 40,-
KKND	ca. DM 40,-
Privateer 2	ca. DM 40,-
SimCity	ca. DM 40,-
Syndicate Wars	ca. DM 40,-
Ultima 8	ca. DM 40,-
Wing Commander 4	ca. DM 40,-
Funsoft Classics	
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Cartoon Adventures	DM 29,95
Classic Pinball 1 u. 2	je DM 39,95
Comanche 2.0	DM 29,95
Der Planer 1+2	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Dream Team 98	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Elisabeth I.	DM 39,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Indiana Jones 3 + 4	DM 29,95
Jetfighter 3	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Star Trek DSN Harbinger	DM 29,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Green Pepper (Novitas)	
FIFA 96	DM 19,95
Hi Octane	DM 9,95
Jack Nicklaus	DM 19,95
Magic Carpet 2	DM 19,95
Panzer General	DM 19,95
The Hive	DM 19,95
Zeppelin	DM 9,95
Kixx (Eidos Interactive)	
Buried in Time	DM 29,95
Das Rätsel des Master Lu	DM 29,95
Links 386 CD	DM 29,95
Koch Media	
Big 10	DM 49,95
MegaPack 8	ca. DM 100,-
RTL2 3 Mega Games Si-Fi	DM 79,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica	DM 29,95
Lemmings 1-3	DM 29,95
Lemmings 3D	DM 29,95
WipEout	DM 29,95
Power Plus (MicroProse)	
Grand Prix Manager	ca. DM 30,-
MicroProse Formula One Grand Prix	ca. DM 30,-
Railroad Tycoon Deluxe	ca. DM 30,-
Sid Meier's Civilization	ca. DM 30,-
Sid Meier's Colonization	ca. DM 30,-
Star Trek: The Next Generation	ca. DM 30,-
Transport Tycoon Plus World Editor	ca. DM 30,-
UFO Enemy Unknown	ca. DM 30,-
Worms United	ca. DM 30,-
X-COM: Terror from the Deep	ca. DM 30,-
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Akte Europa	ca. DM 39,95
Links LS	ca. DM 39,95
The Riddle of Master Lu/Orion Burger	ca. DM 39,95
Tomb Raider – Director's Cut	ca. DM 49,95
Prism Leisure Megastark-Serie	
Bazooka Sue	DM 10,-
Der Produzent	DM 10,-
Die Siedler	DM 10,-
Hind	DM 10,-
Oldtimer	DM 10,-
PC Mega Games	DM 10,-
replay (GT Interactive)	
3 Skulls of the Toltecs	ca. DM 30,-
Creatures	ca. DM 40,-
Z + Expansion Kit	ca. DM 30,-
Sierra Originals (CUC)	
3D Ultra Pinball	DM 29,95
Betrayal at Krondor	DM 29,95
Dr. Karl	ca. DM 80,-
Earthsiege 2	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 6	DM 29,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Lighthouse	DM 29,95
Rise & Rule	DM 29,95
Silent Thunder	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Softprice (Bomico)	
Die Fugger 2	ca. DM 30,-
Pro Pinball „The Web"	ca. DM 30,-
Simon the Sorcerer 1+2	ca. DM 30,-
WarCraft 2	ca. DM 40,-
Zork Nemesis	ca. DM 40,-
Sold Out (Virgin)	
Dune	DM 14,95
Goal!	DM 14,95
Lure of the Temptress	DM 14,95
Topware Taschengeldserie	
DSA – Die Schicksalsklinge	DM 9,95
DSA – Sternenschweif	DM 9,95
DSA – Schatten über Riva	DM 9,95
Der Druidenzirkel	DM 9,95
White Label (Virgin)	
Baphomets Fluch	DM 24,95
Toonstruck	DM 24,95

9 gute Gründe,

anderen in den Arsch zu treten:

ÜBER 50 UNTERSCHIEDLICHE LUFT-, LAND- UND AMPHIBIENEINHEITEN



INTERAKTIVE TERRAINS





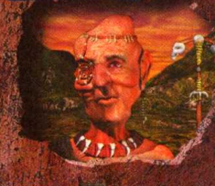
BIS ZU 8 SPIELER MULTIPLAYER-FÄHIG



INGAME-KONSTRUKTION VON EINHEITEN



3 VERSCHIEDENE RASSEN



51 NON-LINEARE EINZELSPIELERMISSIONEN



KOMPLETTE MISSIONS-, KI- UND MULTIPLAYER-EDITOREN



WEITERENTWICKELTES WAYPOINT SYSTEM



„WHAT YOU SEE IS WHAT YOU KILL"-FUNKTION



DIE LETZTE GROSSE HERAUSFORDERUNG.



„51 EINSÄTZE, DIE SELBST GESTANDENE ECHTZEIT-STRATEGIE-EXPERTEN EINIGE WOCHEN BESCHÄFTIGEN DÜRFTEN."
(PC GAMES 7/98)

„SCHON DIE SPIELBARE BETA-VERSION BESTACH DURCH EINE SEHR GUTE SPIELBALANCE UND SPEKTAKULÄRE OPTIK, SO DASS SIE SICH AUF MEHR ALS EINEN GEHEIMTIP FREUEN DÜRFEN."
(PC ACTION 5/98)

„DIE COMPUTER-KI GEHÖRT ZUM BESTEN, WAS DAS GENRE ZUR ZEIT ZU BIETEN HAT."
(PC ACTION 6/98)



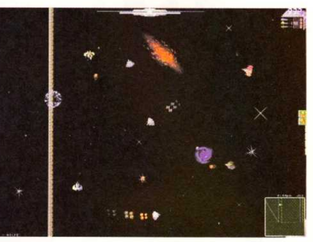
„ZUM ERSTEN MAL HATTE ICH BEI EINEM ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL WIRKLICH DEN EINDRUCK, DASS DIE COMPUTERGEGNER (...) JEDE KLEINE SCHWACHSTELLE ERBARMUNGSLOS AUSNUTZEN."
(PC ACTION 6/98)







SubSpace



ACTION Materialschlacht im Weltraum mit über hundert Spielern

In dem Weltraum-Shoot 'em Up SubSpace treten Spieler über das Internet in einer Art Arena gegeneinander an. Über 100 Action-Fans können an dem Ballerspaß gleichzeitig teilnehmen. Zahlreiche Extras und Power-Ups lassen sich finden und erhöhen Feuerstärke, Schilde, Schubkraft und Manövrierfähigkeit. Der besondere Clou: Statt sich gegenseitig abzuschießen, können Sie auch Allianzen mit anderen Spielern schließen. Es ist sogar möglich, das eigene Schiff mit dem des Freundes zu verschmelzen. Für besondere Extras und Abschüsse von Gegnern erhalten die Spieler Punkte. Unterschiedliche Zonen innerhalb des SubSpace-Universums sorgen durch verschiedene Schwierigkeitsgrade und andere Besonderheiten für Abwechslung. Natürlich enthält SubSpace ein Chat-System, das zum Beispiel Verbündete nutzen können, um weitere Strategien abzusprechen. Eine übersetzte Version von SubSpace finden Sie vermutlich schon auf der nächsten Cover-CD von PC ACTION.

Info: http://www.gamesonline.de

Hier liefern sich sieben Spieler ein heißes Gefecht. Die Energieanzeige oben rechts gibt Auskunft über den Zustand des eigenen Schiffs, während der Radar unten links eine nützliche Navigationshilfe darstellt.



EverQuest

ROLLENSPIEL Neue Welten, neue Dimensionen

Nach der E3 wurde EverQuest bereits von mehreren unabhängigen Online-Foren zum vielversprechendsten Online-Rollenspiel gewählt. Eine spielbare Version wurde schon präsentiert, aber es deuten immer noch keine Anzeichen auf den Start des Beta-Tests hin. Nach wie vor nimmt Sony Interactive Bewerbungen für die Testphase entgegen. Nach wie vor sprechen die Qualität der Grafik, die umfangreichen Features und die Möglichkeiten der Charakterentwicklung für EverQuest, das genauso wie der Hauptkonkurrent Asheron's Call von Turbine Games (Microsoft Zone) frühestens Anfang nächsten Jahres kommerziell verfügbar sein wird.

Info: http://www.everquest.com



Die Größenunterschiede sind beängstigend. Spieler können die Rasse ihres Charakters selbst festlegen. Zur Auswahl gehören unter anderem auch die riesigen Oger, die Menschen oder die kleinen, aber stämmigen Zwerge.

Meridian: Renaissance

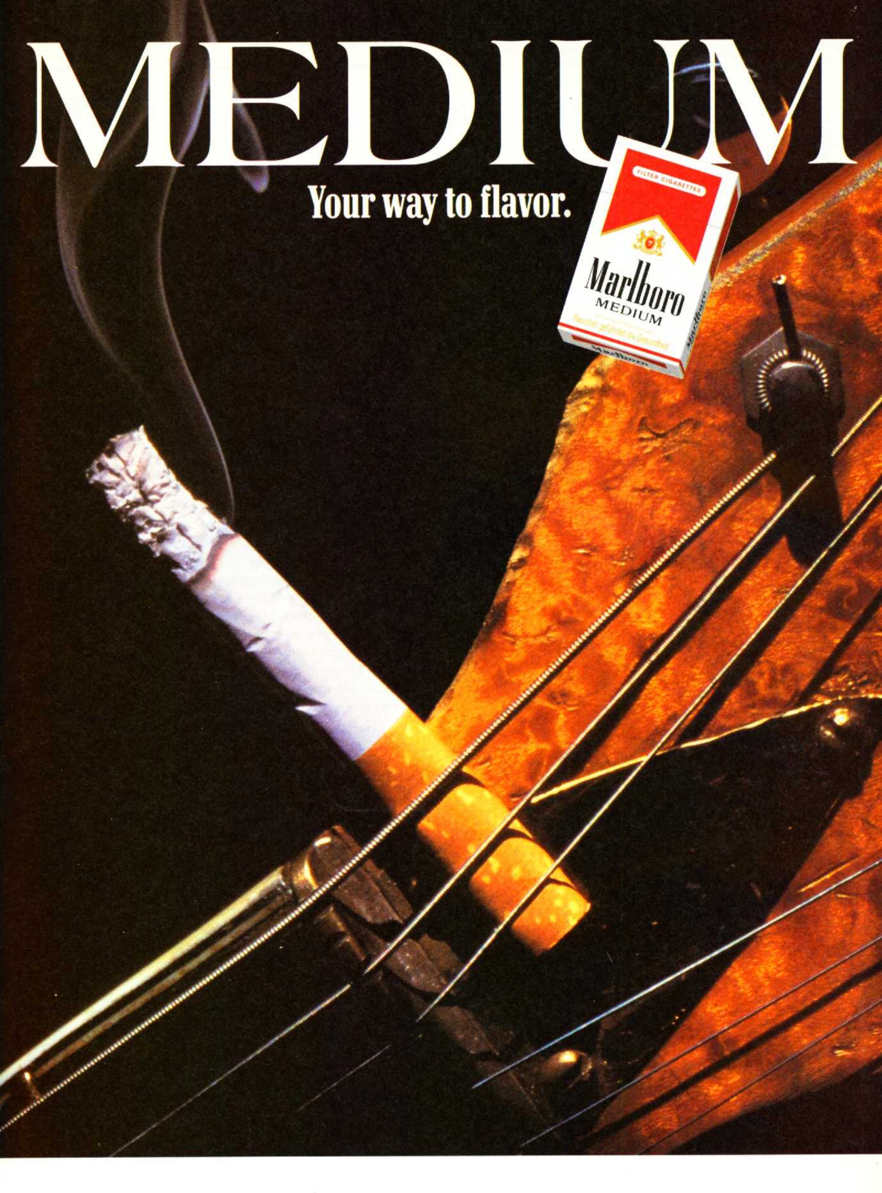
ROLLENSPIEL Upgrade für Revelation in Arbeit

Revelation vergrößerte die Spielwelt und etablierte zahlreiche neue Features, Gegenstände, Zaubersprüche, ja sogar eine kompett neue Schule in Meridian. Sorgte Revelation für die großen Verbesserungen, so verpaßt Renaissance dem Online-Rollenspiel den Feinschliff. Einige kleinere Ungereimtheiten von Revelation sind nun besser geregelt. Abgesehen von weiteren neuen Zaubern enthält Renaissance zwei neue Fraktionen, nämlich die der Jäger und der Nekromanten. Als Spieler können Sie sich für eine der beiden Seiten entscheiden. Die Nekromanten dienen der Lichtkönigin Venya'cyr, die selbst für den strahlendsten Helden eine nicht zu unterschätzende Gefahr darstellt. Renaissance wird momentan noch übersetzt. Vermutlich finden Sie die neue Version allerdings schon auf der nächsten Cover-CD.

Info: http://www.gamesonline.de



Der Herzog hat keine Kosten und Mühen gescheut, Tos nach seinen Vorstellungen umzugestalten. Sämtliche Gebäude sind jetzt zwei Stockwerke hoch, und die Fassaden erstrahlen in neuem Glanz.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Neues von Magix

LiveAct und ArtistPool

Magix Entertainment gehören auf dem Gebiet der PC-Musik-Software für kreative Hobby-Künstler sicherlich zu den Spitzenreitern: Mit den hochwertigen Programmen music maker und music studio lieferten sie Referenzprodukte ab, an deren Funktionsumfang und Benutzerfreundlichkeit sich vergleichbare Software anderer Hersteller messen lassen muß. Mit Magix Live Act ist nun für DM 99,- ein Live-Performance-Tool verfügbar, bei dem Sie per Tastatur, Maus oder angeschlossenem MIDI-Keyboard Sound-Dateien und Videos steuern. Die Arbeit mit dem Programm gestaltet sich relativ gut überschaubar auf drei verschiedenen Ebenen: Der sogenannte DJ-Screen enthält zwei „Plattenteller" mit Crossfader, einen Rock Screen mit den typischen Sounds einer Band sowie einen Master Screen, in dem Sie komplexere Klang-Manipulationen vornehmen können. Zusätzlich enthalten ist auf der Basis-CD bereits ein Fundus aus über 700 Sounds und mehreren Videos, die dem PC-Musiker ein breites Experimentierfeld eröffnen.

In der Reihe ArtistPool sind zwei CDs erschienen, auf denen die angesehenen Szene-DJs Dimitri (Speed Garage) und Lenny D. (Hardcore Techno) jeweils 1.200 eigene Samples zur Verwendung mit dem Magix music maker zusammengestellt haben. Die ArtistPool-Scheiben, auf denen sich erfreulicherweise auch gleich die 8 Bit-Basis-Version des music maker befindet, sind zum Preis von je DM 49,- zu haben. **ha**

Info: http://www.magix.de



Ohne lange Einarbeitungszeit lassen sich auf dem DJ-Screen von LiveAct bereits interessante Klangeffekte erzielen.

FOTO DES MONATS



Den Jungs von Mythos Games ist bei der Entwicklung von Mana – Der Weg der schwarzen Macht wohl die Fantasy-Atmosphäre ihres Spiels ein wenig zu Kopf gestiegen. Mittelalterliche Arbeitskleidung und kleine Zauberkunststückchen unter Kollegen scheinen in dieser Firma nichts Ungewöhnliches mehr zu sein.

Stainless Steel Studios

Age of Empires-Designer geht eigene Wege



Nach seinem großen Erfolg mit Age of Empires gründete Rick Goodman nun die Stainless Steel Studios, um mit Empire Earth eigene Ideen zu verwirklichen.

Rick Goodman, neben Bruce Shelley maßgeblich an der Entwicklung von Microsofts Echtzeitstrategie-Hit Age of Empires beteiligt, hat sich von den Ensemble Studios losgesagt, um eigene Pläne auf dem Spielesektor zu verwirklichen. In Boston, Massachusetts gründete er seine eigene Softwareschmiede Stainless Steel Studios und will mit seinem Team zunächst einen ehrgeizigen Echtzeitstrategie-Titel namens Empire Earth auf die Beine stellen. Das Projekt soll wie Age of Empires einen historischen Hintergrund haben und umfaßt voraussichtlich 12 Epochen von den Anfängen der Menschheitsgeschichte bis ins Jahr 2500. Große Bedeutung wird in dem Spiel dem Multiplayer-Modus beigemessen. Wann Empire Earth auf den Markt kommt, steht noch in den Sternen – Rick Goodman sagt dazu: „Wenn es fertig ist." **ha**

WORTE DES MONATS

Bei einem Besuch in unserer Redaktion philosophierte Alex Garden, seines Zeichens Chef des kanadischen Softwarehauses Relic Entertainment und Designer des vielversprechenden Sierra-Titels Homeworld, über Entwicklungen in der Computerspiele-Branche:

„Wenn ich diese Leute in ihren Anzügen und Krawatten sehe, die nur noch über Verkaufszahlen und pro Quartal abgesetzte Einheiten sprechen können, frage ich mich, wo ich hier eigentlich gelandet bin! Ich arbeite in dieser Industrie, weil ich Spiele entwickeln möchte, die Spaß machen, und dabei selbst in erster Linie Spaß haben will!"

Die Ottifanten-CD-ROM

Ostfriesenmischung

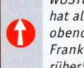


Wer schon immer eine Schwäche für ostfriesische Dickhäuter hatte, kann neuerdings auch seinen PC ganz im Ottifanten-Look gestalten: Otto's Ottifanten-CD-ROM enthält neben witzigen Bildschirmschonern und Win95-Themes auch harmlose Spielchen wie Ottifanten-Solitaire oder Ottifanten in Seenot. Dazu gibt's noch jede Menge Videoclips, in denen sich auch mal Herr Waalkes selbst die Ehre gibt. Bestellt werden kann die CD-ROM übrigens auch übers Internet auf Ottos Website: **http://www.ottifant.de.**



Nettes Spielchen für zwischendurch: Ottifanten in Seenot retten!

DIE ANDERE HITPARADE




WÜSTENSÖHNE! Westwoods Dune 2000 hat alle Qualitäten von C&C und bringt obendrein noch die Atmosphäre von Frank Herberts Buchvorlage perfekt rüber!




MANGA-MELODRAM! An Final Fantasy VII scheiden sich die Geister: zu konsolenlastig sagen die einen, süchtigmachende Story die anderen – außergewöhnlich auf jeden Fall!




AKTENKUNDIG! Die erste spielerische Begegnung mit Mulder und Scully auf dem PC sieht genial aus, fordert digitale Spürnasen allerdings kaum heraus. Daraus hätte mehr werden können!




EIGENTOR! Adidas Power Soccer taugt nicht, um den WM-Taumel am PC noch einmal nachzuerleben – wirre Kamerafahrten und schwache Gegner hinterlassen einen faden Beigeschmack.




AUSGEFLIPPT! Wer heute gegen Kultflipper wie Timeshock bestehen will, muß deutlich mehr bieten als die vier lauen Tischchen von Cyberball – schlechte Ballphysik, schlechte Grafik – Tilt!

PC Action und Diamond Multimedia präsentieren:

best of voodoo gewinnspiel

„Best of Voodoo“ enthält drei erfolgreiche 3D-Spiele-Klassiker von Kingsoft in einer Box: MotoRacer, Nuclear Strike und Need for Speed 2 SE zu einem unschlagbaren Preis. Damit die Grafik aber richtig in Schwung kommt, sollte eine Monster 3D oder Monster 3DII von Diamond Multimedia im Rechner stecken.

PC Action und Diamond Multimedia helfen dabei mit dem „Best of Voodoo“-Gewinnspiel. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir:

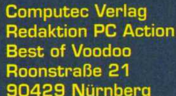
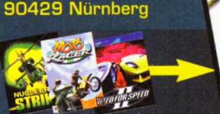
7x je eine Monster 3DII 8MB und
30x je ein Spielepaket „Best of Voodoo“

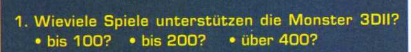




Sie brauchen nur die nachfolgenden Fragen richtig auf einer Postkarte zu beantworten und mit Name, Adresse und Telefon-Nummer an diese Adresse zu schicken:

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Best of Voodoo
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



1. **Wieviele Spiele unterstützen die Monster 3DII?**
   - bis 100?
   - bis 200?
   - über 400?

2. **Wie heißen die drei Spiele von „Best of Voodoo“?**

Einsendeschluß ist der 19. August 1998. An diesem Gewinnspiel kann jeder teilnehmen, außer Mitarbeiter von DIAMOND, Kingsoft oder Electronic Arts sowie deren Vertretungen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Vergessen Sie die Langweiler, bei denen Sie zuerst dicke Handbücher durchlesen müssen.

Vergessen Sie die Langweiler mit seitenlangen Featurelisten, die alles nur unnötig kompliziert machen.

LOSLEGEN

MAYDAY macht wieder Spaß! Spielen Sie einfach drauflos!

Die realistische 3D-Grafik und die unheimlich gut spielbaren Missionen werden Ihnen zeigen, wie Echtzeit-Strategie aussehen kann!

Die wichtigsten Features:
- Isometrische 3D-Grafik mit richtigen Höhen und Tiefen!
- Drei unterschiedliche Parteien mit spannenden Kampagnen.
- Spionage und Forschung.
- Spezialausrüstungen.
- Auflösung bis 1024x768.

Legen Sie los!

Demnächst im Handel


MAYDAY


INFOGRAMES
DEUTSCHLAND


JoWooD
Productions


BORIS
GAMES

Motocross Madness • Rennspiel

FLY HIGH!

Dem Himmel schon ganz nah: Die Strahlen der Sonne verpassen unserem Biker einen hübschen Heiligenschein.

Monster Truck Madness, Bleifuß Rally, Test Drive Off Road usw. – für Freunde der vierrädrigen Geländeraserei gibt's nun wirklich ausreichend Blechspielzeug beim PC-Fahrzeugdealer um die Ecke. Zweiradfetischisten mußten bislang zwangsläufig auf das spaßige Moto Racer oder das absolut mißratene International MotoX (erinnern Sie sich etwa?) zurückgreifen. Mit Motocross Madness springt jetzt Microsoft in die riesige Bresche – und springen dürfen Sie hier durchaus wörtlich nehmen.

Haben Sie jemals einem Hallen-Supercross beigewohnt? Müssen Sie machen, wirklich, denn kaum etwas im Rennsport ist beeindruckender, als den tollkühnen Männern auf ihren fliegenden Kisten beim Luftritt zuzuschauen. Sprünge von zehn Metern Höhe und bis zu 40 Metern Länge sind serienweise zu beobachten, und die Fliegengewichte am Lenker fangen ihre Maschinen danach ab, als ob sie nicht Stahl, Gummi und Kunststoff unter dem Hintern transportierten, sondern auf einem Sack Daunen ritten. Während ein jeder mit ein wenig Anstrengung motorisierte Zweiräder durch überfüllte Straßenschluchten bugsieren darf, bleibt die Luftakrobatik denjenigen vorbehalten, denen regelmäßige Knochenbrüche, Hauttransplantationen und Kieferbegradigungen nichts ausmachen. Doch damit ist spätestens im August Schluß! Auch ohne Gefahr für Leib und Leben dürfen Sie dann Ihren Liebsten zeigen, daß Sie doch eigentlich ein ganzer Kerl sind und bestimmt das Zeug zum Champion gehabt hätten. Eine läßt sich schon anhand der spielbaren Previewversion von Motocross Madness sagen: Microsoft und das 40köpfige Programmierteam der Rainbow Studios haben ganze Arbeit geleistet und kratzen nach dem Echtzeithit Age of Empires in Kürze auch im Rennspielgenre an der Pole Position.

STEUERUNG

Das Microsoft Freestyle Pro-Gamepad

Den Freestyle Pro, ein neuartiges Gamepad (voraussichtlich ab September auf dem Markt), haben wir bereits in der vergangenen Ausgabe vorgestellt. Kritiker fragten sich bislang vielleicht noch, bei welchen Spielen der Einsatz dieses Eingabegeräts überhaupt richtig Sinn macht. Wir haben's mit Motocross Madness angetestet und waren angenehm überrascht. Der Clou am Freestyle Pro ist, daß statt des Steuerkreuzes die Bewegung des gesamten Gamepads zum Lenken verwendet wird. Für Motocross Madness bedeutet das: Nach links und rechts steuert das Zweirad, indem man das Pad nach links und rechts kippt – eben fast wie bei einem Motorradlenker. Außerdem kann man das Gewicht des Fahrers nach vorne und hinten verlagern, damit die Maschine nach einem Sprung im bestmöglichen Winkel aufsetzt. Dazu kippt der Spieler den Freestyle nach vorne und hinten. Anfangs erweist sich diese Steuerungsmethode als gewöhnungsbedürftig. Wer den Dreh im wahrsten Sinne des Wortes raus hat, erlebt aber ein ganz besonderes Spielgefühl.



Balanceakt

Herzstück von Motocross Madness ist die einzigartige Fahrphysik. Erstmals wird nicht einfach nur das Fahrverhalten eines Motorrads möglichst realistisch nachgebildet. Die Maschine bildet vielmehr nur einen Teil der Einheit zwischen Fahrer und Zweirad. Tatsächlich werden jegliche Richtungsänderungen durch die vorzeitige Gewichtsverlagerung des Piloten eingeleitet. Wenn sich also Ihr Digi-Pilot nach rechts neigt, wird auch das Motorrad mit einer Rechtsneigung reagieren, unabhängig davon, ob Sie



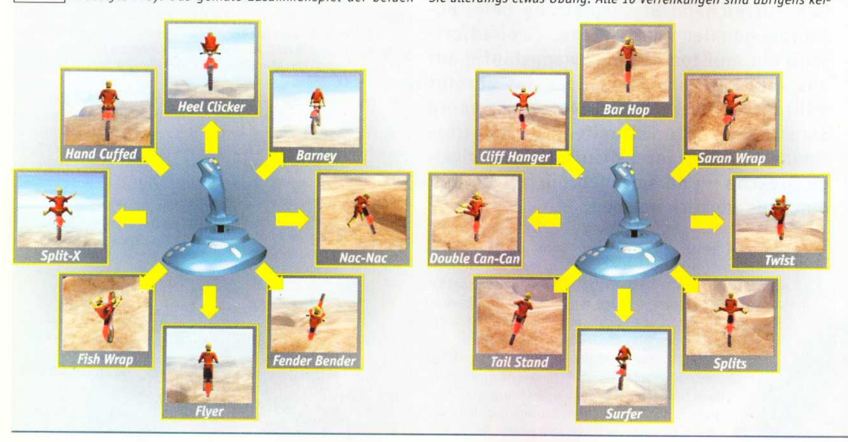
Freie Bahn: Zwei Konkurrenten waren einen Moment unachtsam und schlucken nach einem Sturz erst mal eine Ladung Staub.



Großes Augenmerk legen die Motocross-Madness-Macher auch auf die Optik: Beachten Sie den realistischen Schatten des Bikes.

TURNÜBUNGEN

Fast mit jedem Analogstick läßt sich Motocross Madness perfekt steuern (lesen Sie bitte auch den Beitrag über den Freestyle Pro). Das geniale Zusammenspiel der beiden physikalischen Modelle für die Maschine und den Fahrer erlaubt höchst realistische Manöver. Für die spektakulären Stunts benötigen Sie allerdings etwas Übung. Alle 16 Verrenkungen sind übrigens kei-





Physik für Einsteiger: Zu weit in Rücklage geraten ist der Fahrer oben. Das Motorrad kippt nach hinten weg, und der Pilot macht eine unfreiwillge Landung. Glücklicherweise ist die Steuerung sehr intuitiv, so daß man es verhältnismäßig schnell lernt, sein Zweirad zu beherrschen.

gleichzeitig noch den Lenker einschlagen oder nicht. Doch wer schon einmal Motorrad gefahren ist, wird bestätigen, daß die Stahlrosse mitunter störrisch reagieren und in Abängigkeit von Geschwindigkeit und Fahrbahnuntergrund nicht unbedingt sofort auf jede Bewegung des Fahrers reagieren. Dem wurde natürlich ebenfalls Rechnung getragen. Genau wie der Pilot bekamen auch die Maschinen ein Eigenleben verpaßt. So wurde z. B. die Arbeitsweise der Stoßdämpfer exakt nachgebildet und verschiedene Getriebeübersetzungen



Zum Motocross gehört der Dreck dazu. Beachten Sie die aufwirbelnden Brocken bei diesem Burnout.



Gleich geht's los. Die Teilnehmer warten gespannt auf das Startsignal.

nesfalls frei erfunden, sondern werden von Proficrossern auch ausgeführt, wie Sie auch den im Spiel eingestreuten Avi-Filmen entnehmen können.



Auf dem Boden führen Sie durch eine Links-Rechts-Bewegung des Joysticks die Lenkmanöver aus. Im Sprung können Sie Ihr Bike aber durch eine Griffdrehung auch effektvoll zur Seite kippen und, wenn nötig, kritische Landungen abfangen.

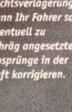


Drücken Sie den Joystick nach vorne, verlagern Sie das Gewicht des Fahrers in Fahrtrichtung. Damit verhindern Sie zu lange Sprünge, landen aber auch auf der Nase, wenn Sie es übertreiben.





Die Joystickdrehung nach rechts bewirkt in Sprüngen die Rechtsneigung. Durch Gewichtsverlagerung kann Ihr Fahrer so eventuell zu schräg angesetzte Absprünge in der Luft korrigieren.





Mit viel Gas und Rückenlage gelingt Ihnen beim Start ein klassischer Wheelie. Durch eine Gewichtsverlagerung auf das Hinterrad können Sie aber auch regelrecht abspringen – sehr nützlich für spektakuläre Stunts.



Massenkarambolagen sind bei einem großen Teilnehmerfeld nicht selten, weil die Indoor-Kurse enorm anspruchsvoll sind.

und Motordrehzahlen ebenfalls berücksichtigt. Dank der hochauflösenden Polygongrafik können Sie die Arbeit der Dämpfer sogar im Stand beobachten. Lehnen Sie sich mit Ihrem Fahrer auf dem Sitz zurück, geben auch die hinteren Federbeine der Maschine nach und umgekehrt. Faszinierend!

Easy Rider

Besonders hoch anzurechnen ist es den Rainbow Studios, daß die Crosser trotz der hochkomplexen Berechnungen absolut intuitiv zu steuern sind. Den Entwicklern gelingt dies durch einen ebenso einfachen wie effektiven Kniff: Die computergenerierten Motorräder steuern sich in der Tat exakt so wie ihre stählernen Pendants in der Realität. Für die grundlegenden Fahrtechniken benötigen Sie eigentlich nur einen Standard-Joystick mit zwei Knöpfen. Knopf 1 dient zum Gasgeben, mit Knopf 2 wird gebremst. Joystickbewegungen nach links und rechts lassen den Lenker in die entsprechende Richtung schnellen. Interessant wird's bei vertikalen Knüppelbewegungen, denn damit verlagern Sie das Gewicht Ihres Bikers. Mit Vollgas bei nach hinten geneigtem Fahrer gelingt Ihnen also ein klassischer Wheelie, der, wenn Sie es mit Gas oder Neigung übertreiben, auch in einem fulminanten Überschlag enden kann. Schon im leichten Fahrbetrieb zeigt die Fahrphysik ihre Klasse. Selbst kleinste Bodenunebenheiten werden registriert und zunächst einmal von den Dämpfern kompensiert, größere Stöße und Schläge müssen Sie zusätzlich durch Gewichtsverlagerung abfangen. Werden Sie z. B. in einer Kurve stetig langsamer, behalten aber die motorradtypische Seitenneigung bei, wird Ihr Hinterrad irgendwann den Grip verlieren, und die Maschine kippt samt Fahrer in den Staub. Erwischen Sie aber eine Kuppe mit Vollgas und legen sich dabei noch zurück, werden Sie meterhoch in die Luft katapultiert. Spätestens jetzt dürften Sie sich wie die Helden in der Supercross-Halle fühlen. Aber wie kommen Sie bloß wieder runter? Keine

Dieser Hang war wohl doch zu steil: Unser Fahrer macht einen Abgang.

Wer längsseits solch tückischer Kuppen entlangrast, braucht einiges Feingefühl: Zu viel Neigung in Richtung des Hanges, und die Reifen verlieren trotz Stollen den Halt und rutschen weg.

SPASS IM NETZ

Alle vier Wettbewerbe von Motocross Madness (Freestyle, Baja, MX-Rennen und Supercross) sind auch im Multiplayer-Modus spielbar, wobei Modems (zwei Spieler), Internetmatches (vier) sowie Netzwerke (acht) unterstützt werden. Zusätzlich gibt es ein Verfolgungsrennen, das nach dem Prinzip von Räuber & Gendarm funktioniert und bei einer größeren Teilnehmerzahl den Flair einer Fuchsjagd versprüht, weil jeweils ein Spieler vor der restlichen Meute flüchten muß. Bereits bei unserer Preview-Version klappte die Synchronisation sehr gut, es kam also zu keinerlei zeitlichen Verzerrungen, wie es bei anderen Spielen leider ab und zu der Fall ist. Außerdem scheint der Multiplayer-Modus beachtlich schnell. Vor dem Duell zwischen menschlichen Kontrahenten können sich die Teilnehmer per Chat über alle Modalitäten absprechen, dann geht es zur Sache. Besonders interessant schien uns für Mehrspieler-Duelle der Freestyle-Modus zu sein, weil er mit seinen Stunts und dem Punktsystem über das typische Angebot anderer Rennspiele hinausgeht. Noch nicht sicher ist, ob bei Multiplayer-Spielen zusätzlich Computergegner ins Teilnehmerfeld geholt werden können. Wie es aussieht, wird Motocross Madness bei einer Vollinstallation im Mehrspieler-Modus auch ohne CD spielbar sein, so daß man mit einer Kaufversion auskommt.



*Im Multiplayer-Modus können sich bis zu **acht Spieler heftige Positionskämpfe** liefern. Und hin und wieder wirkt auch hier ein **geschickter Rempler** wahre Wunder.*



*Vor einem Multiplayerduell können sich die Teilnehmer per **Chat** auf den Spielmodus einigen und entsprechende **Einstellungen im Menü** vornehmen.*

Sorge, solange der Landeplatz eben ist, müssen Sie bloß – erneut durch Gewichtsverlagerung – für eine gut ausgerichtete Maschine sorgen. Aber wehe, Sie vergessen nach dem Absprung, Ihren Fahrer in Fahrtrichtung zu neigen, dann vollführen Sie nämlich einen Überschlag und landen auch mal aus 20 Metern Höhe ohne Ihre Maschine auf dem harten Boden der Tatsachen. Genial!

Es ist angerichtet...

Was nützt die beste Fahrphysik, wenn der Spielmodus nichts als Langeweile verbreitet? Genau, gar nichts! Doch auch hier können wir Entwarnung geben: Gleich auf vier verschiedene Arten können Sie Ihre Fähigkeiten als Biker unter Beweis stellen. Natürlich wird Ihnen der Hallen-Supercross nicht vorenthalten. Wie auch in den anderen Spielmodi wählen Sie zwischen einem Einzelrennen, einem konfigurierbaren Wettbewerbs-Modus oder einer kompletten Meisterschaftssaison. In letzte-

IM GESPRÄCH MIT CHEF-PROGRAMMIERER MARK DE SIMONE

***PC ACTION** Hi Mark, kannst Du uns einige Informationen über die Rainbow Studios geben?*

***Mark:** Klar! Rainbow begann vor zwölf Jahren als Multimedia-Entwickler. Hauptsächlich haben wir damals Computergrafiken für Anzeigen und CD-ROM-Präsentationen gemacht. Doch 1994 sind wir dann komplett auf Spiele umgeschwenkt und produzierten unsere ersten beiden Spiele, Air Havoc Controller und The Hive, für Trimark Interactive. Inzwischen ist Rainbow 40 Mann stark, besitzt ein Tonstudio, Video-Schnitträume und ein großes Motion-Capture-Studio, halt alles, was man so zum Basteln an tollen Spielen braucht.*

***PC ACTION** O.k., warum habt Ihr Euch ausgerechnet für ein OffRoad-Motorradspiel entschieden, bisher nicht gerade ein Massenmarkt? Habt Ihr Kontakte zur Fahrerszene oder fahrt Ihr etwa selbst Rennen?*

***Mark:** Viele von uns fahren Motorrad, aber wirklich niemand hat auch nur annähernd die Begabung, solche Dinge zu tun, wie sie die realen Künstler mit ihren Maschinen anstellen. Wir haben viel mit Fahrern gesprochen, Rennen besucht, und wir sahen einige Videos der Serie „The Crusty Demons of Dirt". Was diese Jungs da machten, das roch nach Spaß pur, nach Gameplay. Dann wollten wir uns der Herausforderug stellen, ein physikalisches Modell zu entwickeln, welches Spielern exakt die gleichen Möglichkeiten zur Kontrolle der Maschine gibt. Schließlich kamen zur Grundidee noch ein paar klassische Rennmodi hinzu, die durch die Physik-Engine enorm an Dynamik gewinnen.*

***PC ACTION** Habt Ihr dann zuerst an der Grafik-Engine gearbeitet oder sofort mit der Fahrphysik begonnen?*

***Mark:** Wir haben mit der Terrain-Engine begonnen. Wir wollten eine Engine, die sowohl Bodenaction als auch Luftakrobatik ermöglichen sollte. Ich dachte sofort an so etwas wie eine Tiefflugsimulation, als Game Designer Robb Rinard damals mit der Idee zu mir kam. Tatsächlich bestehen heute viele Gemeinsamkeiten mit einer Flugsim.*

***PC ACTION** Die Grafik-Engine ist sehr schnell, detailverliebt und mit Spezialeffekten gespickt. War das eine komplette Eigenentwicklung?*

***Mark:** Ja. Als wir die ersten 3D-Chips sahen – und die Dinger waren wirklich teuer damals –, haben wir schon damit gerechnet, daß diese Dinger bald in jedem Spiele-PC sein würden. Also haben wir das Software-Rendering einfach über den Haufen geschmissen und voll auf die Hardware-Möglichkeiten der Polygon-Verarbeitung gesetzt. Das erlaubte uns, die CPU mit anderen Dingen wie z. B. der Physik-Engine zu belasten. Die großen Outdoor-Strecken von MM beinhalten sechs Millionen Polygone, Schatten, Rauch- und Staubeffekte werden vom Motorrad in Abhängigkeit vom Physikmodell erzeugt und in Echtzeit berechnet. Bei kleineren Rechnern kann über den Detail-Schieberegler das Terrain-Rendering stufenweise verändert werden, während die Physik-Engine immer mit voller Power arbeitet.*

***PC ACTION** Wie habt Ihr dann später diese geniale Fahrphysik hinbekommen?*

rer treten Sie gegen bis zu zehn Computergegner oder bis zu acht menschliche Kontrahenten auf insgesamt 17 verschiedenen Pisten an. Diese sind nicht nur gespickt mit Sprüngen und Waschbrettern, auch die Distanzen der Landezonen variieren stark, so daß es einiger Übung bedarf, um unversehrt über die Runden zu kommen. Mit dem komfortablen Streckeneditor erstellen Sie neue Supercross-Kurse übrigens im Minutentakt, so daß auch hier für Langzeitmotivation gesorgt sein dürfte. Noch wilder geht es bei den sogenannten MX-Rennen zu, die Sie über 14 Outdoor-Pisten mit unterschiedlichsten Bodenbelägen führen. So reagieren die Bikes auf matschigem Schleimuntergrund natürlich komplett anders als z. B. auf lockerem Sanduntergrund. Als nächste Übung stehen die Bahia-Rennen an, eine Art Orientierungsraserei, vergleichbar mit den Sonderprüfungen der Rally Paris-Dakkar. Sieger ist hier, wer als schnellster in offenem Gelände eine bestimmte Anzahl von Toren passiert. Eine vorgegebene Strecke existiert nicht, dafür aber umso höhere Berge und Schluchten. Sehr spaßig! Als spielerischer Höhepunkt von Motocross Madness dürften aber die Freestyle-Wettbewerbe gelten. Einzige Aufgabe: Sammeln Sie auf offener Piste in einer vorgegebenen Zeit und unter Ausnutzung des Geländes so viele Punkte durch spektakuläre Stunts wie eben möglich. Wow!

Akrobat schööööön!

Gleich 17 verschiedene Verrenkungen (als Spezialität gibt's den „Big Kahuna Dumpster") vollführen die Motorrrad-Akrobaten durch simple Joystick-Kombinationen, lesen Sie dazu bitte auch unseren Kasten „Turnübungen". Alle Stunts las-



Akrobat schööööön! Können nutzen jeden Sprung zu einem perfekten Stunt.

Die drei erfolgreichsten Fahrer werden nach dem Rennen ausgezeichnet. Die Zwischensequenzen bestechen durch gute Qualität.

Mark: *Glenn O'Bannon, der Programmierer der Fahrphysik, startete mit dem Motorrad und berücksichtigte dort alle nur denkbaren Details, die Motorleistung, die Federung, das Getriebe usw. Die Fahrphysik sollte am Ende realistisch, aber auch intuitiv sein. Der Spieler kontrolliert das Verhalten des Motorrades, indem er das Gewicht des Fahrers verlagert, das Bike reagiert dann darauf. Fast das gesamte Gameplay von Motocross Madness basiert auf der physikalischen Engine. Das Terrain ist sehr detailliert, so daß das Motorrad auf kleinste Unebenheiten reagieren muß. Und wie in der Realität kann der Spieler auch in der Luft das Motorrad durch Gewichtsverlagerung kontrollieren, um eine perfekte Landung hinzubekommen. Gelingt das nicht, berechnet die Engine auch die Kräfte, die bei Crashes auf Fahrer und Maschine wirken, selbst die Stürze sehen dadurch ziemlich cool aus.*

PC ACTION ***Drücken wir's einmal so aus: In Motocross Madness stört keine dudelige Hintergrundmusik die Fahrgeräusche. Habt Ihr Euch für den Sound etwas besonderes einfallen lassen?***

Mark: *Die Motorengeräusche aller Fahrer sind komplett mit 3D Positional Audio realisiert worden. Anhand der Lautstärke und Doppler-Effekte weißt Du, wo sich der nächste Gegner befindet, wenn Du über die entsprechende Hardware verfügst.*

PC ACTION ***Welchen Controller empfiehlst Du für Motocross Madness?***

Mark: *Natürlich unterstützen wir alle möglichen Arten von Joysticks und Gamepads, wobei ein analoger Controller genausogut funktioniert wie ein digitaler, da es auf die Geschwindigkeit im Cross-Sport weniger ankommt. Das neue Microsoft Gamepad Freestyle Pro scheint aber fast für MM gemacht zu sein, weil Du tatsächlich lenkst wie bei einem Motorrad. Hier kannst Du wirklich Deinen Körper voll ins Spiel einbringen.*

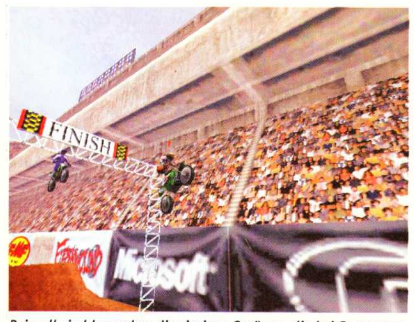


Wie eine Statue sieht der nackte Polygonkörper des Fahrers aus. Erst die detaillierten Texturen erwecken ihn zum „Leben".

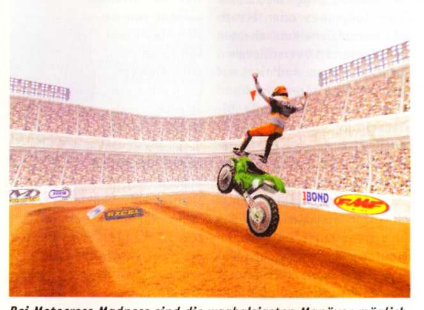
PC ACTION ***Mit Monster Truck und Motocross Madness haben wir nun schon zwei Titel der Serie gesehen. Gibt es Pläne zur Fortsetzung, und was machen die Rainbow Studios nach Motocross Madness?***

Mark: *Netter Versuch! Natürlich kann ich zur eventuellen Serie gar nichts sagen. Und wir werden weiter einfach gute Spiele machen. Aber vorher gönnen wir uns den einen oder anderen Tag Pause.*

PC ACTION ***Vielen Dank für das Interview!***



Reizvoll sind besonders die riesigen Sprünge, die bei Supercross-Wettbewerben möglich sind. Die Zuschauer quittieren solch tollkühne Aktionen stilecht mit einem Raunen.

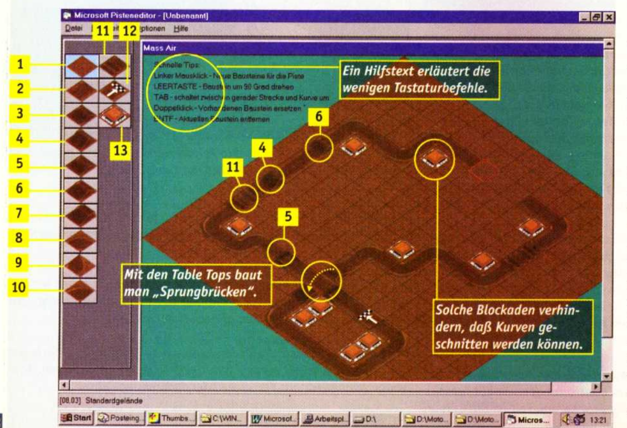


Bei Motocross Madness sind die waghalsigsten Manöver möglich. Wichtig ist nur, die Turnübung auf dem Motorrad rechtzeitig zu beenden, sonst gibt's eine Bruchlandung.

DER STRECKEN-EDITOR

Wer bei der Erwähnung des Wortes „Strecken-Editor" normalerweise angewidert zusammenzuckt („Oh nein, ich will kein 271-seitiges Handbuch lesen..."), wird bei Motocross Madness ganz schnell in freudige Verzückung geraten. Denn das mitgelieferte Tool ist selbsterklärend und fast so einfach zu bedienen wie ein Türgriff. Der Hobby-Bastler wählt wie beim Aufbau einer Carrera-Bahn aus einer 13-teiligen Menüleiste die gewünschten Streckenstücke (z. B. Kurve, Gerade, Sprungschanze usw.) und „steckt" sie anschließend per Mausklick „zusammen". Dieses Verfahren erinnert auch stark an Sim-City. Mit dem Start/Ziel-Stück legt der Benutzer zunächst die Fahrtrichtung fest. Von diesem Punkt ausgehend entsteht ein Rundkurs mit allen Raffinessen. Man gibt dem Kind einen Namen, speichert ab, schaltet die Strecke mit einem kleinen Zusatzprogramm frei und legt los. Es ist problemlos möglich, binnen 15 Minuten einen anspruchsvollen Kurs zu stricken. Einzige Einschränkung: Selbstkreierte Strecken können nur im Spielmodus „Super Cross" verwendet werden. Die wichtigsten (der ohnehin wenigen) Tastaturbefehle (Bausteine drehen, ersetzen etc.) sind als Hilfsfunktion im Editorscreen einblendbar.

1 Geländeart
2 Geraden
3 Kurzer Sprung
4 Großer Sprung
5 Kleiner Landehügel
6 Großer Landehügel
7 Sprung-Überführung
8 9 10 Diverse Kurvenstücke
11 Bodenwellen
12 Start/Ziel
13 Kurvenblockade



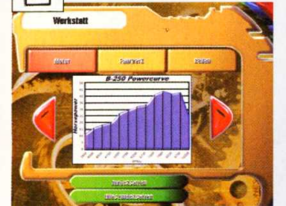
sen sich natürlich auch in sämtlichen anderen Spielmodi jederzeit ausführen, beim Supercross dankt es Ihnen das Publikum mit frenetischem Applaus. Insgesamt fällt Motocross Madness soundtechnisch durch vornehme Zurückhaltung auf. Mit einer oft so nervigen Hintergrundmusik werden Sie hier nicht malträtiert, dafür behalten Sie stets den Überblick, wo sich Ihre Konkurrenten befinden, wenn Sie über ein 3D-Soundsystem verfügen.

Flieger, grüß' mir die Sonne...

Zu einem ordentlichen Rennspiel gehört naturgemäß eine vernünftige Grafik-Engine, und auch in dieser Kategorie untermauern die Rainbow Studios ihren Anspruch auf den Meisterpokal. Obwohl es beim Crosssport viel mehr auf das richtige Timing als auf Top Speed ankommt, absolvierten die Motorräder ab einem P166 ihre Runden ruckelfrei und sehr flott. Wie nicht anders zu erwarten, kommen die Bikes erst mit einer 3D-Beschleunigerkarte für die DirectX-Schnittstelle in Fahrt, ohne eine solche bleiben die Motoren schlichtweg kalt. Rennsport-Freunden dürfte das egal sein, schließlich sind solche Karten dort seit geraumer Zeit Standard. Außerdem bekommt auch das verwöhnte Auge einiges geboten.

WERKSTATT-ECKE

Am Motorrad gibt es nun wirklich nicht viel einzustellen bei Motocross Madness. Das entspricht aber durchaus der Realität, denn viel wichtiger als die Motorleistung ist im Crosssport ein niedriges Gewicht der Maschine und ein perfekt abgestuftes Fahrwerk.



Insgesamt stehen Ihnen drei Motorleistungskurven zur Auswahl. Hochgezüchtete Maschinen bringen etwas mehr Topspeed, agieren aber in einem schmaleren Leistungsband.



Wichtigster Setup-Punkt ist die Fahrwerkseinstellung, die bei jedem Kurs anders aussehen kann. Mit zu weichen Federbeinen hüpfen Sie wie ein Flummi, zu harte bewirken Bruchlandungen.



Über einen unspektakulären Schieberegler ändern Sie das Reifenprofil, was sich aber fahrerisch kaum auswirkt. Wir empfehlen das Setup für den besten Grip.

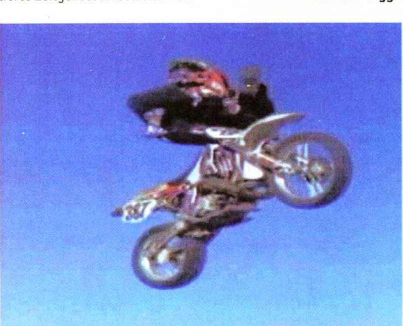
Die sehr detaillierten Terrains werfen realistische Schatten, und auch die Bikes werden naturgetreu vom Himmels-Bratemann ausgeleuchtet. Fahren Sie gegen die Sonne, sorgen Lens Flares für dezente Blendeffekte, mit Transparenzen und Nebeleffekten werden Rauch- und Staubentwicklungen hinter den rasenden Nähmaschinen dargestellt.

Her damit!

Wie sehr Motocross Madness bei Speed-Jüngern einschlagen dürfte, zeigten die redaktionellen Auswirkungen nach dem Eintreffen der Betaversion. Selbst weniger geschwindigkeitsorientierte Zeitgenossen bettelten um das nächste Netzwerkduell, aus jedem Büro waren Motorengeheul und nicht selten Flüche zu hören, und wenn Sie diese Ausgabe heute in Ihren Händen halten, dürfte die Begeisterung wohl kaum abgeklungen sein. Das Faszinierende: Der gesamte Spielspaß entwickelt sich tatsächlich aufgrund der hervorragenden Fahrphysik, die ausgeklügelten Spielmodi dienen dann als Arenen der Sensationen. Freuen Sie sich auf ein Benzin-Festival zum Erscheinungstermin im August und darauf, daß die Zweiräder endlich aus dem breiten Schatten ihrer bodenständigen Blechgenossen „springen" werden.

Christian Bigge





Erst wenn man die ins Spiel integrierten Videos gesehen hat, kann man glauben, daß solche Stunts auch in Wirklichkeit möglich sind.



Spiegelungen wie diese tragen zur Atmosphäre bei. Sie machen beispielsweise das Wüstenszenario deutlich realistischer.

Voraussichtlich:	P133, 16 MB RAM, Win95, 3D-Grafikkarte		
Technik:	Direct3D, DirectSound, 3D Positional Audio, FFPro		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Rainbow Studios/Microsoft	Erscheint:	August 1998

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



Lange Zeit hatte es den Anschein, daß Lara Croft sich nun erst mal von den Strapazen ihrer letzten Abenteuer erholen und eine kreative Schaffenspause einlegen würde. Doch es hält die unternehmungslustige Schönheit wohl nie lange in der Abgeschiedenheit ihres englischen Landsitzes – entgegen allen Erwartungen treibt es sie auch im kommenden Winter wieder hinaus in die Regale der PC-Spieleshops.

Tomb Raider III –

FRAU

Die Luft wird dünner für Lara. Konnte sie bislang bei ihren Auftritten der ungeteilten Aufmerksamkeit ihrer Fans sicher sein, treten in Kürze Konkurrenten auf den Plan, die der holden Britin ganz schön zu schaffen machen dürften. Ein besonders schweres Geschütz führt LucasArts mit Indiana Jones ins Feld, der dank Harrison Ford und dem legendären Adventure-Klassiker Indiana Jones and the Fate of Atlantis bereits über ein ähnliches Kultpotential verfügt. Lara hält tapfer dagegen und zeigt Präsenz, wo sie nur kann: Spektakulär fiel ihre Mitwirkung beim Ärzte-Video „Männer sind Schweine" aus, auf der E3 rückte sie sich am Eidos-Stand gekonnt in den Mittelpunkt, ihr Auftritt in einem Hol-



Auch in Lara Crofts drittem Abenteuer wird von der bewährten, sich dynamisch ans Geschehen anpassenden Kameraperspektive Gebrauch gemacht. Für bestmögliche Übersicht ist stets gesorgt.



Die Tomb Raider-Grafik-Engine, die Core Design für den dritten Teil noch einmal überarbeitet hat, ermöglicht stimmungsvolle Effekte wie hier den warmen Lichthof um eine brennende Fackel.

Die neuen Abenteuer der Lara Croft • Action-Adventure

ENQUOTE

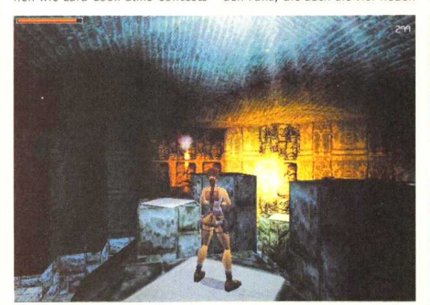
lywood-Streifen ist mittlerweile beschlossene Sache, Ex-Lara-Model Rhona Mitra bringt eine eigene Pop-CD heraus – doch auch die Lara-Fans selbst rühren unbewußt eifrig die Werbetrommel für ihr digitales Idol: Einschlägige Sites im Internet mit (mehr oder weniger) aktuellen Infos, selbstgerenderten Kunstwerken oder Spieletips sind nach wie vor zahlreich vertreten, und Aktionen wie Lara-Look-alike-Contests oder Laras Aufnahme (neben Persönlichkeiten wie Madonna, Steve Martin und Nick Hornby) in die „It-List" von Entertainment Weekly sorgen auch über die Spielergemeinde hinaus immer wieder für Aufsehen. Vielleicht will Core Design/Eidos mit einem dritten Tomb Raider-Sequel den momentan voll im Trend liegenden Lara-Kult noch für ein gutes Weihnachtsgeschäft nutzen – den Fans, die auch die vier neuen Director's Cut-Levels schon wieder durchgespielt haben, kann dieser Schachzug nur recht sein.

Detailarbeit

Mit Informationen zu den neuen Abenteuern der Lara Croft, die auf der diesjährigen E3 in einer frühen Alpha-Version der Öffentlichkeit vorgestellt wurden (siehe PC Action 7/98, S. 29), halten sich die Entwickler bei Core Design gegenwärtig noch sehr zurück. Soweit sich das jetzt schon beurteilen läßt, wird sich Tomb Raider III jedoch nicht grundlegend von den beiden Vorgängern unterscheiden – warum auch, wenn das Grundkonzept in seiner jetzigen Form schon so erfolgreich war?! Die Verbesserungen betreffen in erster Linie Details in Look und Gameplay, die sich auf den ersten Blick oft noch gar nicht erschließen; manche angekündigten Neuerungen wurden bis jetzt auch noch gar nicht implementiert.

Aufgebohrte 3D-Engine

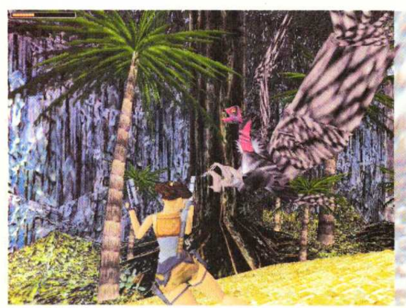
Obwohl Tomb Raider II über weite Strecken ein Fest fürs Auge war, wies das Programm grafisch immer noch deutliche Schwächen auf, die mitunter von der Konkurrenz schon besser gelöst worden waren. Für den dritten Teil



Altbekanntes Terrain für Ms. Croft: In diesen verwinkelten Räumen sind wieder ihre bewährten Sprungkünste gefragt.



Grafische Details wie der fliegende Pferdeschwanz der sprintenden Lara tragen viel zur Dynamik des Spiels bei.



Laut Core Design sollen die Gegner, mit denen es Lara in Tomb Raider III zu tun hat, mit einer verbesserten Künstlichen Intelligenz ausgestattet sein.

hat man sich bei Core deshalb Gedanken darüber gemacht, wie sich die neuen Levels noch atemberaubender gestalten lassen: Ein Ergebnis der Überlegungen war die sogenannte Landscaping-Technologie, die mit Hilfe von Dreiecken eine realistischere, „weichere" Gestaltung von unebenem Terrain ermöglicht. Ein neuartiges Reflexionssystem, dessen Wirkungsweise allerdings auf der E3 noch nicht zu sehen war, soll eine naturgetreuere Darstellung von Schatten und Transparenzeffekten garantieren, während die dynamische und stellenweise sogar mehrfarbige Ausleuchtung der Levels der Atmosphäre gerade in dunklen Gewölben zugute kommt. In Tomb Raider III macht Lara außerdem erstmals richtig mit den Launen des Wettergottes Bekanntschaft: Sie wird nicht nur mit dem sprichwörtlichen britischen Nebel konfrontiert, sondern muß auch gegen stürmische Regengüsse und dichtes Schneetreiben ankämpfen. Wasserflächen, die sich wirklichkeitsnah kräuseln, und ausgeklügelte Partikelsysteme runden den optischen Feinschliff an den Landschaften in Tomb Raider III ab. Ob Core Design bei diesem Sequel nun endlich die vielgeschmähten Clipping-Fehler der Engine in den Griff bekommt, läßt sich allerdings noch nicht absehen.

Laras akrobatische Eskapaden

Bei Mrs. Croft selbst macht sich ihr ausgiebiges Fitness-Programm auch in den neuen Abenteuern wieder bezahlt. Seit ihrem letzten Ausflug ins Hochland des Himalaja und nach China hat sie wieder ein wenig an Agilität gewonnen: Ein Supersprint ermöglicht es ihr,

die Puste aus; ein spezieller Balken am oberen Rand des Bildschirms klärt Sie darüber auf, wie fit die Heldin noch ist. Durchaus im Bereich des Möglichen ist außerdem, daß Lara in Tomb Raider III manche Passagen kriechend zurücklegen oder im Dschungel nach Tarzan-Manier mit Schwungseilen hantieren muß. Selbstverständlich kann Ms. Croft auch im dritten Teil ihr weibliches Naturell nicht ganz verbergen und kramt immer wieder mal einen neuen teuren Stofffetzen aus ihrem überquellenden Kleiderschrank hervor...

Ganz Weltfrau

Noch nichts ist über die Story bekannt, die den neuen Abenteuern der Lara Croft zugrunde liegen soll. Man weiß nur, daß die Dame auch diesmal wieder weit in der Welt herumkommen wird. Im Gespräch sind allerdings Schauplät-

Lara live!

Nachdem sich Eidos gegen Ende des letzten Jahres von der bisherigen Lara-Darstellerin Rhona Mitra getrennt hat, verkörperte auf der letzten E3 Nell McAndrew aus dem britischen Leeds die Tomb Raider-Heldin. „Entdeckt" wurde die smarte 24-jährige, nachdem ihr Bild im Januar auf der Titelseite einer Ausgabe der Zeitung The Daily Star zu sehen war.

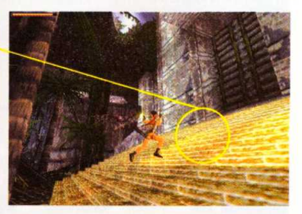
VERBESSERUNGEN IM DETAIL



Tomb Raider 3 wird u. a. transparente Wasserflächen mit realistisch sich ausbreitenden Wellen bieten können.



Die neu von Core Design entwickelte Landscape-Technologie auf Dreieck-Basis ermöglicht eine weniger klobige, weichere Darstellung von unebenem Terrain.



Die statischen Lichtquellen von einst werden durch ein dynamisches Lighting-System ersetzt, das sich flexibel an die momentane Situation anpaßt.



Neben mehrfarbigem Licht bietet Tomb Raider 3 nun auch transparente Nebeleffekte, die besonders in Gewölben gut zur Geltung kommen.

LARA SINGT!

Jetzt ist sie in Frankreich erschienen, die sagenumwobene Lara Croft-Audio-CD. Als Sängerin versucht sich hier Ex-Lara-Darstellerin Rhona Mitra, produziert wurde das Werk von Dave Stewart, den viele sicherlich noch aus Eurythmics-Zeiten kennen. Lara Croft Come Alive und die bereits seit Oktober 1997 bekannte Single-Auskopplung Getting Naked sind unter dem Label Naked Records erschienen und werden von EMI Frankreich vertrieben. Nähere Infos und Hörproben gibt's im Internet unter ***http://www.ind-cat.com/lara/index.html.***

DAS ALBUM:
LARA CROFT COME ALIVE
Tracks:
1. *Getting Naked (Arthur Baker mix) 3'38"*
2. *Making Love (Dub) 7'35"*
3. *Naked 12" (Voc) 6'48"*
4. *Getting Naked (Glen Skinner mix) 3'58"*
5. *Beautiful Day (Glen Skinner mix) 3'56"*
6. *Beautiful Day (Sure Is Pure mix) 6'16"*
7. *Come Alive 4'47"*
8. *Tashina 4'48"*
9. *Really Real 3'44"*
10. *Feel Myself 4'40"*
11. *Rock your Own World 3'38"*
12. *Interactive Track*

Preis: FF 103,- zuzügl. Porto u. Verpackung

DIE SINGLE:
LARA CROFT GETTING NAKED
Tracks:
1. *Getting Naked 4'04"*
2. *Come Alive 4'49"*
3. *Interactive Track*

Preis: FF 29,- zuzügl. Porto u. Verpackung

ze wie Indien, die Wüste von Nevada, das nebelverhangene London, eine Inselgruppe im Südpazifik und eine Forschungsstation am Nordpol. Zur Fortbewegung wird sich Mrs Croft einer Reihe neuer Fahrzeuge bedienen und unterwegs auf neue Gegner stoßen, deren Künstliche Intelligenz erheblich besser sein soll als in den beiden Vorgänger-Programmen. Insgesamt wird Tomb Raider III wahrscheinlich 15 Levels umfassen, die allerdings nicht wie früher linear nacheinander folgen, sondern frei anwählbar sein werden – welche Auswirkungen dies auf die Struktur der Hintergrundstory hat, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch Cores Geheimnis. Es zeichnet sich jedoch ab, daß Tomb Raider III mehr die taktische als die Action-Komponente betonen und vornehmlich die Spieler ansprechen wird, die es lieben, in einem Level die Gegend bis in den letzten Winkel zu erkunden. Als Veröffentlichungstermin wird von Eidos der November 1998 angepeilt.

Herbert Aichinger

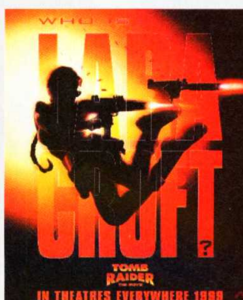


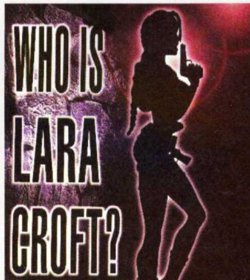
Ihre artistische Ader kann die smarte Heldin Lara ausleben, wenn sie sich an Seilen über schwindelerregende Abgründe hangelt.

TOMB RAIDER: THE MOVIE

Auf der Licensing '98 International Show in New York stellte die Paramount-Tochterfirma Viacom Consumer Products erstmals das Filmprojekt Tomb Raider: The Movie vor. Präsidentin Andrea Hein zeigte sich überzeugt vom großen Potential, das in Lara Croft und dem Tomb Raider-Stoff steckt. Sie lobte besonders, daß sich Lara inzwischen einen festen Platz in der Pop-Kultur erobert hat, und sieht Tomb Raider: The Movie, der gegen Ende 1999 die Kinokassen klingeln lassen soll, sehr zuversichtlich entgegen.

Fragen, die die Welt bewegen: Bislang ist immer noch nicht bekannt, welche Schauspielerin im Film denn nun die Rolle der coolen Lara übernehmen wird. Ein Gerücht jagt das andere und erregt die Gemüter – als gar einmal der Name der US-Blondine Anna Nicole Smith ins Gespräch gebracht wurde, brandeten wahre Proteststürme unter erbosten Fans auf, die glaubten, Mrs. Smith sei der Rolle der britischen Abenteurerin nicht gewachsen. Paramount nützt das allgemeine Rätselraten unter den Fans für eine geschickt eingefädelte Werbekampagne mit Teaser-Postern.







Wie schon auf der E3 in Atlanta posierte auch auf dem Viacom Licensing-Event das britische Model Nell McAndrew als Lara. Der voreilige Schluß, daß sie den Zuschlag für die Lara-Rolle im Tomb Raider-Movie erhalten haben könnte, ist deshalb allerdings nicht angebracht.

Voraussichtlich: Pentium, 16 MB RAM, Win95
Technik: SVGA, 3Dfx
Multiplayer: Nicht geplant — Sprache: deutsch
Hersteller: Core Design/Eidos — Erscheint: 4. Quartal 1998
[X] Action — [X] Rätsel — [ ] Strategie — [ ] Wirtschaft



KAMPFTAKTIKEN

In Knights and Merchants gibt es vier verschiedene Waffengattungen, die sich in Stärke, Geschwindigkeit und Einsatzgebiet deutlich voneinander unterscheiden:

- *Infanterie (Miliz, Axt- und Schwertkämpfer)*
- *Langwaffen (Lanzenträger, Pikenier)*
- *Fernwaffen (Bogen- und Armbrustschützen)*
- *Kavallerie (Späher, Rittergarde)*

Jede Truppe kann zwar beliebig vergrößert oder verkleinert werden, darf aber nur aus Vertretern einer Waffengattung bestehen. Kommandiert wird die Truppe von einem Hauptmann, der durch eine Fahne kenntlich gemacht ist und stets in der Mitte der ersten Reihe kämpft. Möglich ist die Bildung verschiedener Formationen, die in der Schlacht über Sieg oder Niederlage entscheiden können: Wird beispielsweise schon am Anfang einer Auseinandersetzung die erste Kämpferreihe vom Gegner eingeschlossen und vernichtet, ist die Schlacht praktisch schon verloren.

In der oben dargestellten Schlachtenszene ist die rote Truppe (1) deutlich im Nachteil, denn den „Blauen" gelingt es, mit Pikenieren (3) und Schwertkämpfern (3) aus zwei verschiedenen Richtungen gleichzeitig anzugreifen – die besten Ergebnisse erzielt man nach Aussagen der Entwickler, wenn man von hinten und/oder von den Flanken über den Gegner herfällt.

Höhenunterschiede im Terrain spielen taktisch in Knights and Merchants keine Rolle, d. h. die Bogenschützen (4) auf dem Hügel sind wegen ihres erhöhten Standpunkts nicht kampfstärker. Ihnen kommt lediglich zugute, daß die unten postierten Kämpfer nicht in der Lage sind, den Hügel zu erklimmen und direkt anzugreifen.

Knights and Merchants – The Shattered Kingdom • WiSim/Strategie

WIEDER-VEREINIGUNG

Nach Emergency und RoboRumble kommt im August mit Knights and Merchants bei Topware Interactive ein weiterer Titel mit deutlicher Strategie-Orientierung heraus. Daß das Programm nicht nur äußerlich Assoziationen mit dem Kultspiel Die Siedler II aufkommen läßt, ist kein Zufall: Eine führende Rolle im Knights and Merchants-Team spielen nämlich Peter Ohlmann und Adam Sprys, die vor Jahren wesentlichen Anteil an der Entwicklung von Blue Bytes Klassiker hatten.

Die Bewegungen Ihres Heers steuern Sie über Icons im Menü, und der grüne Balken gibt Aufschluß über die gesundheitliche Verfassung.

Das Reich liegt in Trümmern, der König ist entmachtet – aufstrebende Landesfürsten erkämpften sich die politische Unabhängigkeit und teilten das einst so stolze Imperium unter sich in eine Vielzahl kleiner Provinzen auf. Nur ein kleines Häuflein Unentwegter hält dem König noch die Treue, darunter Sie, der Hauptmann der Palastwache. In einem unerhörten Kraftakt nehmen Sie die schier übermenschliche Aufgabe in Angriff, die abtrünnigen Gebiete wieder dem Reich zuzuführen. Sie gehen Ihr Vorhaben wohlüberlegt an und wissen, daß mit überhasteten militärischen Aktionen kein Blumentopf zu gewinnen ist. Statt dessen kümmern Sie sich zunächst einmal in aller Ruhe um das Wiedererstarken der Wirtschaft und den Aufbau einer schlagkräftigen Armee.

Wirtschaftswunder

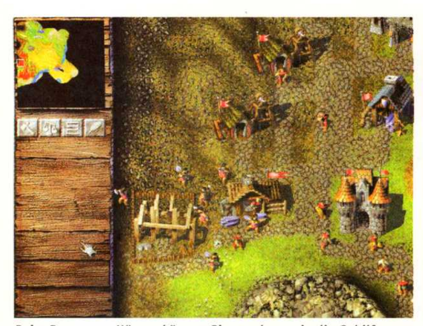
Der Enthusiasmus, mit dem Sie ans Werk gehen, läßt Sie förmlich über sich selbst hinauswachsen: Das ist auch nötig, denn am Anfang verfügen Sie lediglich über ein Lagerhaus sowie eine Handvoll Bauarbeiter und Gehilfen. Mit deren Unterstützung errichten Sie zuerst eine Schule, um weitere Arbeitskräfte der unterschiedlichsten Berufsgruppen ausbilden zu können, und sorgen mit einem Wirtshaus für das leibliche Wohl Ihrer Mitstreiter. Systematisch machen Sie sich an den Aufbau einer funktionierenden Infrastruktur, organisieren Holzfäller und Bergleute zur Gewinnung der grundlegenden Rohstoffe,



Bevor Ihr Völkchen Landwirtschaft betreiben kann, müssen Bauarbeiter zunächst auf fruchtbarem Boden Felder anlegen.



Für den Erfolg bei militärischen Auseinandersetzungen spielt die Wahl der richtigen Einheiten und Formationen eine große Rolle.



Beim Bau neuer Häuser können Sie zusehen, wie die Gehilfen aus dem Lager Bretter und Steine herbeischleppen. Arbeiter errichten unterdessen mit lautem Gehämmer zunächst ein Holzgerüst, dann die Mauern und schließlich das Dach.



Licht- und Schattenverhältnisse in der hügeligen Landschaft werden in Knights and Merchants via Gouraud Shading erzeugt, und die Animation des glitzernden Wassers erreicht man durch Palettenverschiebung.

siedeln Schreiner- und Steinmetzbetriebe an und erschließen neue Nutzungsflächen für Landwirtschaft und Weinbau. Mit der Zeit gelingt es Ihnen, richtiggehende Produktionsketten zu etablieren und sicherzustellen, daß sich die Bevölkerung Ihres Landstrichs für eine Weile selbst mit allen wichtigen Wirtschaftsgütern versorgen kann. Ähnlich wie seinerzeit in Die Siedler II kommt bei der Warenproduktion der optimalen Logistik besondere Bedeutung zu: Je geschickter Produzenten und Zulieferer durch ein Wegenetz miteinander verbunden werden, desto reibungsloser funktioniert Ihre Wirtschaft. Leider werden sich Ihre Untertanen nicht lange an diesem friedlichen Miteinander erfreuen können, denn Rohstoffe sind knapp in der Knights and Merchants-Welt. Sie sind also gezwungen, Ausschau nach Holz-, Eisenerz-, Gold- und Kohlevorkommen zu halten, um Ihre Wirtschaft am Laufen zu halten. Dies verwickelt Sie natürlich zwangsläufig in Konflikte mit den feindlich gesinnten Landesfürsten, die ja ebenfalls auf diese Rohstoffe angewiesen sind – es kommt zu kriegerischen Auseinandersetzungen, für die Sie sich schon früh rüsten sollten.

Was kostet die Welt?

In Knights and Merchants wird Ihnen nichts geschenkt. Jeder Bauarbeiter, jeder Krieger und jedes Bauwerk hat seinen Preis – Sie sollten also zu jeder Zeit genau darauf achten, daß Ihre Schatzkammern stets ausreichend mit Gold gefüllt sind. Es macht wenig Sinn, am Anfang zu viele Ressourcen für Gehilfen und Bauarbeiter zu verschleudern, um dann später festzustellen, daß das Gold für Metzger, Bäcker & Co. fehlt. Im Extremfall geraten Sie so in eine Situation, in der Sie dank eines üppigen Eisenvorrats zwar ohne Ende Waffen und Rüstungen bauen können, aber trotzdem aufgrund des Mangels an Gold nicht in der Lage sind, Rekruten für Ihre Armee anzuheuern. Als Spieler bleibt einem deshalb nichts anderes übrig, als unablässig neue Rohstoffquellen zu erschließen und seine Ansprüche darauf notfalls auch

PETER OHLMANN IM GESPRÄCH

Knights and Merchants-Entwickler Peter Ohlmann gab uns bereitwillig Auskunft über die verschiedensten Aspekte seines aktuellen Projekts.

PCA: Viele Spieler verbinden Ihren Namen hauptsächlich mit dem Titel Die Siedler 2. Was war Ihre Intention, als Sie sich entschlossen, mit Knights and Merchants einen Neuanfang zu wagen?

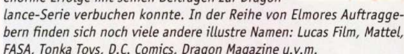
P.O.: *Die Selbständigkeit ermöglicht uns, Spiele zu produzieren, ohne Kompromisse eingehen zu müssen, denen man in einer großen Firma zwangsläufig begegnet.*

PCA: Gewisse Ähnlichkeiten zwischen Knights and Merchants und Die Siedler II sind unübersehbar. In welchen Bereichen unterscheiden sich die beiden Programme am gravierendsten, und wo liegen Ihrer Meinung nach die entscheidendsten Verbesserungen bei Knights and Merchants?

P.O.: *Sicherlich gibt es Ähnlichkeiten mit Die Siedler II, da auch Knights and Merchants ein komplexes mittelalterliches Wirtschaftssystem besitzt. Unser Ziel bestand darin, eine Atmosphäre zu schaffen, die dem mitteralterlichen Städtebild entspricht. Der Spieler muß seinen Untertanen eine funktionierende Stadtarchitektur vorgeben, um die Wirtschaftlichkeit seiner Siedlungen zu gewährleisten. So kann er z. B. jedes einzelne Straßenstück, Kornfelder und Gebäude nach Belieben plazieren.*
Im Gegensatz zu anderen Wirtschaftssimulationen spielt das Militär bei KaM eine gewichtige Rolle. Die Einheiten werden in Truppen formiert und marschieren in Reih und Glied. Das Schlachtgeschehen ist den historischen Gegebenheiten nachempfunden. Vor dem Beginn einer Schlacht stellt man seine Truppen nach taktischen Gesichtspunkten auf. Die Bogenschützen werden vor direkten Attacken des Gegner geschützt, so daß sie die anrückenden Gegner mit einem Pfeilhagel empfangen können. Die schnelle Ka-

LARRY ELMORE

Erst Ende Juni gab Topware Interactive bekannt, daß für die Gestaltung des Knights and Merchants-Covers ein Künstler von hohem internationalen Rang gewonnen werden konnte: Der Amerikaner Larry Elmore genießt in Fantasy-Kreisen einen hervorragenden Ruf. Er begann seine Karriere in den frühen 70er Jahren als Illustrator der US-Regierung und avancierte 1981 zum Cover Artist für TSR, wo er u. a. enorme Erfolge mit seinen Beiträgen zur Dragon-



lance-Serie verbuchen konnte. In der Reihe von Elmores Auftraggebern finden sich noch viele andere illustre Namen: Lucas Film, Mattel, FASA, Tonka Toys, D.C. Comics, Dragon Magazine u.v.m.

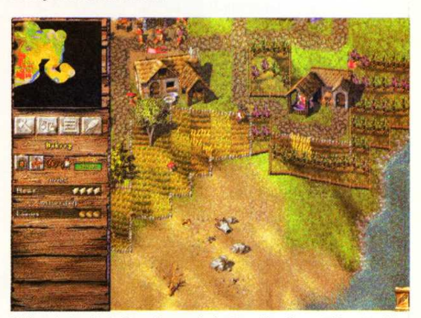
mit Gewalt durchzusetzen. Ebenso wichtig fürs Überleben ist die Nahrungsproduktion: Ganz wie im richtigen Leben werden nämlich auch Ihre digitalen Mannen in regelmäßigen Abständen vom Hunger heimgesucht; während Bauarbeiter oder Gehilfen sich selbständig ihre Pause gönnen und zwischendurch mal eine Brotzeit im Wirtshaus einwerfen, beißt Ihre Armee so lange bei knurrendem Magen die Zähne zusammen, bis Sie ihr den Befehl zum „Essen fassen!" erteilen. Es gilt also, den Zustand der Streitkräfte ständig im Auge zu behalten, sonst kann es leicht sein, daß es das gesamte Heer auf einen Schlag dahinrafft. Deshalb der gute Rat: Züchten Sie Schweine, was das Zeug hält, halten Sie die Wurstproduktion in Gang, und lassen Sie Ihre Bäcker fleißig für Brotnachschub sorgen...

Ganz schön was los

Haben Sie Ihre mittelalterliche Gesellschaft erst einmal in Gang gebracht, werden Sie an allen Ecken und Enden der Map mit optischen Leckerbissen der Extraklasse belohnt. Bei Animationen in Echtzeit-Strategiespielen hat Ende letzten Jahres Microsofts Age of Empires neue Maßstäbe gesetzt, und Knights and Merchants braucht sich in dieser Hinsicht keinesfalls zu verstecken – nur sieht hier alles einen Tick „niedlicher" aus: Es ist einfach köstlich, wie die Gäste des Wirtshauses sich auf der zünftigen Holzbank niederlassen, ihre Bierkrüge stemmen und genüßlich die Suppenteller leerschlürfen. Hat



Das Lagerhaus ist die wichtigste Anlaufstelle für die Gehilfen: Hier legen sie fertig produzierten Warenüberschuß ab und decken sich bei Bedarf mit Ressourcen ein.



Blühende Landschaften: Bauern beim Bestellen ihrer Felder. Gut können Sie hier bei Getreide und Weinstöcken die unterschiedlichen Stadien des Wachstums erkennen.

vallerie kann den gegnerischen Fernkämpfern in den Rücken fallen. Grundsätzlich können auch zahlenmäßig überlegene Gegner durch taktisches Geschick besiegt werden.

PCA: Werden Einsteiger und Fortgeschrittene mit Knights and Merchants gleichermaßen angesprochen? Wie versuchen Sie sicherzustellen, daß Ihr Programm möglichst vielen verschiedenen Spielertypen eine Herausforderung bietet?

P.O.: *Sowohl das Wirtschafts- als auch das Militärsystem ist so konzipiert, daß es einfach zu erlernen ist, aber auch für den erfahrenen Spieler viele Möglichkeiten bereitstellt. Die Herausforderung für den Spieler steigt mit dem Schwierigkeitsgrad der Missionen stetig an.*

PCA: Welche Elemente bereiteten bei der Entwicklung am meisten Kopfzerbrechen?

P.O.: *Das eigenständige Verhalten der Untertanen und die Künstliche Intelligenz der gegnerischen Truppen nahmen einen großen Teil der Entwicklung in Anspruch.*

PCA: Wie viele Mitarbeiter sind in das Projekt eingebunden?

P.O.: *Die Spielgrafik und das Missiondesign wurden von Adam Sprys erstellt, der schon bei Titeln wie Die Siedler II und Schleichfahrt beteiligt war. Ich übernahm die Programmierung von K & M. Für einen Teil der Missionen war André Quaß zuständig, der bei dem Spiel Incubation und dessen Mission-CD den Großteil der Levels kreiert hat. Die Rendersequenzen wurden von TopWare produziert, die Musikstücke von freiberuflichen Musikern.*

PCA: Existieren bereits Pläne für Knights and Merchants-Add-Ons? Können Sie uns schon etwas über Ihre nächsten Projekte verraten?

P.O.: *Es gibt Pläne für eine Mission-Disk, die neue Truppen- und Gebäudetypen beinhalten wird.*

PCA: Wie kam Ihre Kooperation mit Topware zustande? Wird die Partnerschaft auch für Ihre zukünftigen Titel fortgeführt werden?

P.O.: *Anfang des Jahres suchten wir einen Publisher und entschieden uns für Topware, die unser Spiel unter ihrem neuen Label Topware Interactive veröffentlichen werden. Wir sind mit der Zusammenarbeit sehr zufrieden und schließen weitere Projekte mit Topware nicht aus.*

PCA: Herr Ohlmann, wir danken Ihnen für dieses Gespräch.

MITTELALTER-PANORAMA

Die nebenstehende Panorama-Sicht einer Knights and Merchants-Karte vermittelt Ihnen einen ersten Eindruck von der Vielfalt der zur Verfügung stehenden Gebäude und Einheiten – abgebildet ist wohlgemerkt nur eine ganz kleine Auswahl. Sie können hier auch anhand des Bauernhofs sehr gut den Verlauf einer Produktionskette zur Nahrungsgewinnung nachvollziehen – beachten Sie dabei, daß das Wegenetz im Dorf so optimiert ist, daß der Warenaustausch zwischen den einzelnen Gebäuden so schnell und reibungslos wie möglich vonstatten gehen kann.



Gebäude:

*1 **Lagerhaus:** Ihr erstes Gebäude; nimmt Ihren Warenüberschuß auf, bis er gebraucht wird.*

*2 **Schulhaus:** Dient der Ausbildung verschiedener Berufe vom Gehilfen bis hin zum Metzger. Für jeden ausgebildeten Arbeiter/Rekruten wird eine Truhe Gold fällig.*

*3 **Sägewerk:** Verarbeitet die vom Holzfäller angelieferten Baumstämme zu Nutzholz.*

*4 **Schmied:** Stellt die Waffen her, die der Spieler bestellt, und liefert sie direkt an die Kaserne.*

*5 **Weingut:** Der Winzer baut auf seinem Weinberg rote Trauben an und verarbeitet sie zu Wein. Die gefüllten Fässer liefert er direkt an den Gasthof zur Versorgung der Bevölkerung mit Getränken.*

*6 **Bauernhof:** Nachdem ein Bauarbeiter die Felder angelegt hat, sät der Bauer sein Korn aus und erntet, sobald das Getreide reif ist. Dieses wird anschließend in der Mühle weiterverarbeitet oder in der Schweinezucht bzw. im Pferdestall als Futter verwendet.*

*7 **Bäckerei:** Stellt aus dem von der Mühle angelieferten Mehl jeweils zwei Brote her und versorgt damit den Gasthof.*

*8 **Schweinezucht:** Stellt die Fleischversorgung sicher. Schweine werden mit Getreide gemästet und an die Metzgerei geliefert.*

*9 **Metzgerei:** Stellt aus den angelieferten Schweinen schmackhafte Würste her, die dann im Gasthof den Untertanen feilgeboten werden.*

*10 **Gerberei:** Aus den Häuten der geschlachteten Tiere produziert die Gerberei Leder, das anschließend in der Rüstungswerkstatt weiterverarbeitet wird.*

*11 **Gasthof:** Wird von den zivilen Untertanen in regelmäßigen Abständen zum Essen und Trinken aufgesucht. Das Militär wird auf Befehl des Spieler von den Gehilfen mit Nahrung versorgt.*

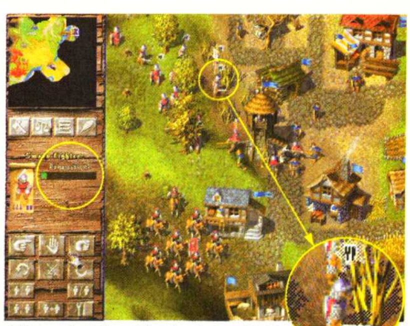
*12 **Wachturm:** Zum Schutz vor gegnerischen Angriffen.*

Militärische Einheiten:

*13 **Bogenschützen:** Ausgestattet mit Bogen, Pfeilen und Le-*

der Bauer sein Feld bestellt, sieht man auf dem Acker zunächst die kleinen grünen Keime sprießen, die sich dann allmählich zu stolzen Ähren entwickeln; den Winzer können Sie nach der Weinlese dabei beobachten, wie er in einem riesigen Bottich mit seinen blanken Füßen den Saft aus den Trauben quetscht, während sich beim Schweinehirten nebenan die Ferkel im Dreck wälzen. Die Animationen der als Bitmaps abgelegten Einheiten laufen mit ca. 10 Frames pro Sekunde ab, und die kleinen Figuren werfen auf dem Boden sogar realistische Schatten, was mit Hilfe eines schwarzen Rasters verwirklicht wurde. Sämtliche Landschaften verfügen über natürlich wirkende Höhenunterschiede; verschiedene Untergründe – Wiesen, Felder, gepflasterte Wege, Fels, Schnee usw. – realisierte man mit einer Vielzahl von Bitmaps, die auf 40x40 Pixel große Quadrate gelegt wurden. Knights and Merchants nutzt eine





Achtung, Ihre Schwertkämpfer sind erschöpft! Denkblasen mit Messer und Gabel zeigen an, daß sie der Kampf hungrig gemacht hat, und der grüne Balken im Menü deutet darauf hin, daß die Männer nicht mehr lange durchhalten.



Reeeeechts um! Militärische Einheiten können vom Spieler in verschiedenen Formationen aufgestellt werden. Jede Truppe besteht dabei aus einer Waffengattung und wird von einem fahnentragenden Hauptmann angeführt.

derrüstung, bewähren sie sich besonders im Fernangriff.

14 ***Schwertkämpfer:*** *Trägt Schwert, Eisenrüstung und Langschild für den Kampf Mann gegen Mann. Schwertkämpfer können einen Sturmangriff ausführen.*

15 ***Lanzenträger:*** *Ausgestattet mit Lanze und Lederrüstung – besonders effektiv beim Angriff gegen Pferde.*

16 ***Axtkämpfer:*** *Ausgestattet mit Handaxt, Lederrüstung und Holzschild für den Nahkampf. Können Sturmangriff ausführen.*

17 ***Rittergarde:*** *Ausgestattet mit Schwert, Eisenrüstung und Langschild. Zeichnet sich besonders durch ihre hohe Geschwindigkeit aus.*

Palette von 256 Farben und ist für die Auflösungen 800x600 bzw. 1.024x768 ausgelegt.

Einsteigerfreundlich

Echtzeitstrategie-Veteranen werden mit Sicherheit keine Probleme haben, sich in die Steuerung von Knights and Merchants hineinzufinden. Ein WarCraft 2-ähnliches Interface am linken Bildschirmrand enthält alle wichtigen Elemente, die man für die Einung des Königreichs braucht: Eine Karte klärt u. a. über Bewegungen des Gegners auf, und Iconleisten mit „sprechenden" Symbolen ermöglichen das komfortable Management des eigenen Völkchens mit wenigen Mausklicks. Wer trotzdem noch Schwierigkeiten bei den ersten Schritten hat, kann die praktische Hilfefunktion nutzen, die dem Spieler zu gegebenen Zeiten kleine Schriftrollen zusteckt, in denen sich nützliche Tips für den Einstieg finden. Mit 20 im Schwierigkeitsgrad stetig ansteigenden Einzelspieler-Missionen, von denen sieben den Kampfaspekt in den Vordergrund rücken, dürften auch fortgeschrittene Spieler eine ganze Weile beschäftigt sein. Für Partien mit Freunden im Netzwerk bereitet Topware darüber hinaus 10 Multiplayer-Karten vor.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich:	P90, 24 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectX		
Multiplayer:	LAN über DirectPlay	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Joymania/Topware Int.	Erscheint:	August 1998

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft

Outcast (Teil 1) • 3D-Action-Adventure

LEBENDIGE WELT

Belgien ist gemeinhin als Land des Bieres und der Pommes Frites bekannt. Computerspiele wurden bis dato weniger mit dem kleinen Benelux-Staat in Verbindung gebracht. Umso erstaunlicher, daß dort das Entwickler-Team APPEAL in der Nähe von Brüssel an einem Spiel bastelt, das dem Genre ähnliche Impulse verleihen könnte wie ehemals Core Designs Tomb Raider. In dieser Serie beleuchten wir in den nächsten Ausgaben Outcasts Konzeption, Technik und Gameplay.



In den Tiefen des Adelpha-Waldes findet man eine beeindruckende Arena. Dieses antike Überbleibsel vergangener Zivilisationen wurde vor Jahrhunderten erbaut und ist heute ein völlig verlassener Ort.

Outcast steht in der Tradition des phantasievollen französischen Spiele-Designs (ähnlich Heart of Darkness oder Dark Earth) und hat vor allem eine aufwendige, reichhaltig ausstaffierte und in sich stimmige Welt zur Grundlage. Sie ist das Gerüst, in dem sich neue Gameplay-Ideen umsetzen lassen. „Wir versuchten, uns die logische Weiterentwicklung des Action-Genres vorzustellen. Wir wollten kurzweiligen, schnellen Spielspaß, der aber lange anhält. Ein Schlüsselproblem war dabei, alle unterschiedlichen Spielelemente aufeinander abzustimmen. Es ist schwierig, verschiedene Genres zu mischen, die den Spielern normalerweise in purer Form begegnen", so die Designer. Outcast stützt sich auf drei unterschiedliche Gameplay-Zutaten. Action-Elemente geben dem Spieler ein schnelles Spielerlebnis, indem er alle Bewegungen des Hauptdarsteller steuert und ihn durch zahlreiche Schußwechsel dirigiert. Strategien sind nötig, um in der Welt voranzukommen, in der die Gegner mit zunehmender Dauer immer intelligenter werden. Die Adventure-Anteile verbinden beide voranstehenden Genres und vermitteln den nötigen Tiefgang.





Konversation mit den Bewohnern, die eine komplexe Verhaltens-KI besitzen, ist ebenso wichtig wie der Umgang mit der Waffe.



Auch ohne 3D-Unterstützung zeigt Outcast viele Spezialeffekte.



Hauptdarsteller Cutter Slade soll Lara Croft Konkurrenz machen.

Tomb Raider als Vorbild?

Gelungen ist dies erstmals Lara Croft in Tomb Raider, das eine neue Ära von Action-Adventures einläutete. Appeal will diesen Weg konsequent verfolgen und weiterentwickeln: „Wir glauben, die nächste Revolution bei dieser Art von Spielen liegt in der Erschaffung einer hoch interaktiven Umwelt. Die Glaubwürdigkeit einer Spielewelt liegt nicht nur in der grafischen Ausgestaltung, sondern alle Objekte, Gegenstände und Wesen spielen ihre Rolle in einem lebendigen Universum." Outcast legt wesentlich mehr Gewicht auf Problemlösung, Erkundung und Story-Entwicklung als bisherige 3D-Action-Adventures. Sicher, die Actionszenen sind auch hier das Salz in der Suppe, aber sie bedürfen mehr an Überlegung. Mit vielen Charakteren, die der Spielfigur begegnen, muß gesprochen werden, statt sie nur einfach niederzumähen. Die Handlung wird Sie in eine fremde Welt entführen, mit fremdartigen Kulturen und exotischen Wesen. Bewegen können Sie sich sowohl in geschlossenen Räumen als auch unter freiem Himmel, und beide Umgebungsarten sehen sehr überzeugend aus. Und das, obwohl für Outcast bis dato keine Hardware-beschleunigte Grafik-Engine geplant ist. Dafür aber bekommen die Software-Routinen das Feinste vom Feinen spendiert. Als eines der ersten Spiele wird Outcast das enorm rechenintensive Bump-Mapping zur Oberflächengestaltung aufbieten (siehe dazu auch Black & White, Seite 58) und mit MMX-Unterstützung in 24 Bit-Farbtiefe erstrahlen. Mehr zu den technischen Aspekten lesen Sie in unserer nächsten Ausgabe, in der wir detailliert über die Grafik-Engine, eine speziell programmierte Verhaltens-KI und weitere Entwicklungs-Geheimnisse berichten. Vorab machen Sie sich mit Hilfe der folgenden Design-Enzyklopädie schon einmal mit der phantastischen Welt vertraut, die Sie erwartet.

Christian Müller



Adelpha...

Dies ist die Parallelwelt, in der sich Outcasts Hauptdarsteller Cutter Slade bewegt. Der Planet Adelpha befindet sich in einem Universum, das das unsrige begleitet. Die Kommunikation zwischen der Erde und diesem Planeten wurde durch die Wissenschaftler Kauffman und Xue ermöglicht.
Auf der Grundlage ihrer ersten Beobachtungen, bei denen sie entdeckten, daß auf diesem Planeten fast die gleichen Lebensbedingungen herrschen wie auf der Erde, tauften die beiden Wissenschaftler diesen Planeten „Adelpha", was auf griechisch Schwesterplanet bedeutet. Von seiner Morphologie und seinem Ökosystem her ist Adelpha der Erde sehr ähnlich, mit Ausnahme der Tatsache, daß er sich um einen Doppelstern dreht. Am Himmel von Adelpha stehen also immer zwei Sonnen. Ebenso erscheinen am Nachthimmel immer zwei Monde, die Adelpha als Trabanten begleiten.

...und seine Welten

Adelpha besteht aus verschiedenen Landschaften, die so unterschiedlich sind, daß man getrost von verschiedenen „Welten" sprechen kann. Die Kommunikation zwischen diesen Regionen wird durch natürliche Grenzen, wie hohe Berge oder dichte Nebel, erschwert. Dieser Mißstand wurde durch heilige Tore, die sog. „Portale", beseitigt. Hierbei handelt es sich um Transmitter, die es ermöglichen, sich von einer Region in die andere zu begeben. Durch die Schaffung der heiligen Tore hat sich ein reger wirtschaftlicher und kultureller Austausch entwickelt. Als heilig gelten diese Tore, weil sie für die Bewohner von Adelpha eine außerordentlich große Bedeutung haben und weil ihre Entstehung bis heute ein wohlgehütetes Geheimnis ist.

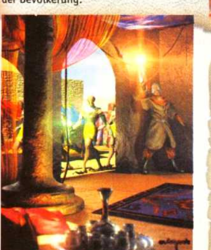
Die Tempel

Dieses Gebiet ist den Tempeln geweiht und wird zum größten Teil von Bauern bewohnt. Es ist ein Reich der Ruhe und Ausgeglichenheit und der Meditation. Man lebt hier in Einklang mit der Natur. Außerdem sind die Tempel ein bekannter Wallfahrtsort. Jeder Bewohner von Adelpha träumt davon, wenigstens einmal im Leben hierher zu pilgern. Leider ist es nur einer Minderheit von Wohlhabenden vergönnt, ihre weltlichen Angelegenheiten ruhen zu lassen, um sich geistigen Aufgaben zu widmen. Darüber hinaus wird in dieser Region aber auch sehr intensiv Ackerbau betrieben. Die hier angebauten Grundnahrungsmittel ernähren fast den ganzen Planeten. Allerdings sind die Bauern Leibeigene der Wächter.



Die Stadt

Die einzige große Stadt von Adelpha liegt in der Mitte des Festlandes zwischen den Sümpfen und den Bergen. Sie stellt die wirtschaftliche und kulturelle Drehscheibe des Planeten dar und beherbergt als kulturelles, handwerkliches und künstlerisches Herz den Großteil der Bevölkerung.



Die Sümpfe

Die Sümpfe bilden den westlichen Rand des Festlands von Adelpha, wo der Boden langsam aus dem Wasser hervortritt und zur Ebene hin immer trockener wird. In dieser Region haben sich die Fischer niedergelassen, die die Stadt versorgen. Die Sümpfe scheinen ein sehr ruhiger Landstrich zu sein, aber stille Wasser sind tief. So können überall unter der Wasseroberfläche, hinter jedem Stechginster oder auf den Ästen der vereinzelten Bäume ungeahnte Gefahren lauern.
Das Darosham ist einer der bemerkenswertesten Orte in der Welt der Sümpfe. Wenn die Bewohner von Adelpha spüren, daß der Tod naht, begeben sie sich dorthin, um durch das Darosham zu gehen, durch „das Tor, in dem die Geister geboren werden". Die Menschen auf Adelpha glauben, daß der Geist auf der Schwelle zum Tod den Körper verlassen muß, um wieder ungehindert dorthin zurückzukehren, wo er entsprungen ist. Wäre es dem Geist durch ein Mißgeschick nicht möglich, zu seinem Ursprung zurückzukehren, enstünde daraus ein allumfassendes und todbringendes Ungleichgewicht.

Der Wald: Die Alte Welt

Im äußersten Westen und Südwesten von Adelpha liegt ein großes Waldgebiet, die „alte Welt". Die „alte Welt" ist das am stärksten bewaldete Gebiet des Planeten. Es handelt sich im wahrsten Sinne des Wortes um einen wundervollen, riesigen Wald mit vielfältiger Fauna und üppiger Flora. Zugleich ist sie aber auch die wildeste Region von Adelpha, eine vergessene, eine verlassene Welt, ein geheimnisvoller Ort, um den sich zahlreiche Legenden ranken. In diesem Gebiet liegt auch die Wiege allen intelligenten Lebens auf Adelpha. Heute leben hier nur noch die primitiven Clans der Gandahar, die von der Jagd auf Twôn-Hâ und vom Fischfang leben. Die Waldbewohner gelten nicht als besonders gastfreundlich, und ihre „wilden Sitten" sind Gegenstand vieler grausiger Erzählungen.





Das Gebirge

Von der Stadt aus ostwärts erstreckt sich das Gebirge in Nord-Süd-Richtung bis zu den Wäldern. Hier und da findet man einige seltene Pflanzen, aber insgesamt ist dieses Gebiet trostlos. Andererseits sind die Berge aber auch die einzige Region auf Adelpha, in der es Steinbrüche gibt, was die große Anzahl von Sklaven erklärt, die hier wertvolles Gestein abbauen. Soldaten beaufsichtigen sie bei ihrer schweren Arbeit.

DIE TIERWELT

Die Twôn-Hâ

Die Twôn-Hâ sind friedliche Pflanzenfresser, die in Herden leben. Sie vereinigen Kraft und Schnelligkeit, vergleichbar mit Antilope oder Strauß. Es sind harmlose Tiere, die nur dann zum Angriff übergehen, wenn ihre Jungen gefährdet sind. Wenn Gefahr droht oder sie sich aufgrund ihres schlechten Orientierungssinns verlaufen haben, stoßen sie laute Schreie aus. Sie versammeln sich zumeist um Wasser- und Futterstellen und verbringen den Großteil ihrer Zeit damit, zu fressen und sich auszuruhen. Ihr größter natürlicher Feind ist der Gamor. Twôn-Hâ kann man zähmen. Wenn man sie als Jungtiere einfängt, werden sie zu treuen Kameraden.

Die Gamor

Die Gamor gehören zu den gefährlichsten Raubtieren auf Adelpha. Ihr Sozialverhalten entspricht in etwa dem des Wolfs, während sie von ihrer Kraft und ihrer allgemeinen Erscheinung her eher dem Tiger ähneln. Sie sind im wesentlichen Jäger. Wenngleich nicht auszuschließen ist, daß sie sogar die Bewohner von Adelpha anfallen, bleiben die schutzlosen Twôn-Hâ doch ihre Hauptbeute. Die Gamor jagen stets im Rudel. Wenn sie ihre Beute ausgemacht haben, versuchen sie, diese zu umzingeln und zu ermüden, bevor sie ihr an die Kehle springen, sie zu Boden werfen und in Stücke reißen.

Die Kaménaï

Die Kaménaï sind den Raben, wie wir sie auf der Erde kennen, sehr ähnlich. Die großen Vögel sind Allesfresser und leben in Schwärmen. Ihre Nahrung besteht im wesentlichen aus Würmern, Insekten, Gräsern und Aas. Sie leben in Nestern aus Moos und kleinen Zweigen, die sie in Bäumen bauen. Kaménaï sind sehr widerstandsfähige Tiere mit einer Flügelspannweite von bis zu einem Meter. Damit beherrschen sie den Gleitflug und können in der Luft beeindruckende Kunststücke vollführen. Mit anderen Tieren teilen sie sich die Wasserstellen, und die ganz Mutigen unter den Kaménaï setzen sich sogar auf den Rücken der Twôn-Hâ oder Gamor, die sich dies allerdings nicht lange bieten lassen.

Die Sanménaï

Die Sanménaï leben in der Unterstadt von Adelpha. Auf der Suche nach ihrer kümmerlichen Nahrung sieht man sie allein oder in ganzen Herden auf Mauern oder in Kanälen herumlaufen, an Wasserstellen oder in der Nähe von Kadavern sitzen. Ängstlich fliehen sie beim kleinsten Geräusch, um allerdings wenige Augenblicke später wieder zurückzukommen. Sie sind intelligente Tiere, die Fallen erkennen und ihnen ausweichen können. Gehen sie doch einmal ins Netz, sind sie geistesgegenwärtig genug, um die Fäden zu zerreißen.



Die Kalaba

Die Kalaba gelten als die edelsten Tiere des Planeten Adelpha. Kalaba sind geflügelte Zweifüßer mit einer Spannweite von bis zu fünf Metern. Ihre muskulösen Beine enden in gekrümmten, spitzen Klauen, die auch auf den schroffsten Felsen einen sicheren Halt gewährleisten. Von Natur aus ist der Kalaba ein wildlebendes Tier, das aber leicht zu zähmen ist, was für die Bewohner von Adelpha einen großen Nutzwert hat. Man kann ihnen Geschirr anlegen und sie so für Überwachungsflüge einsetzen.

DIE PFLANZENWELT

Die Welt des Waldes

Der Mikrokosmos Adelpha zeichnet sich in erster Linie durch seinen Wald aus. Seine riesigen Bäume mit ihren gewaltigen Stämmen und ihrem unauffälligen Blattwerk bieten vielen wildlebenden Tieren, wie z. B. den Gamor, Schutz. Außerdem liefern seine zahlreichen kleinen, aber fischreichen Seen den Bewohnern Nahrung. Neben Jagd und Fischfang bereichern die primitiven Clans ihren Speiseplan erheblich durch das Sammeln der Früchte und Pflanzen des Waldes.

Die Sanare

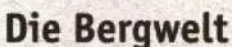
Die Wurzeln: Aufgrund ihres starken Wurzelwachstums stehen die Sanare nie zu dicht nebeneinander. Für die Bewohner des Waldes besitzen diese Wurzeln zuweilen eine göttliche Kraft. In Erzählungen heißt es, daß die Wurzeln einiger jahrhundertealter Sanaren in das Innerste der Erde hinein reichen und sich vom Herzen Adelphas ernähren. Gläubige Bewohner und Priester behaupten sogar, daß man in Gedanken in das Innere der Erde reisen kann, indem man bestimmte Wurzeln kaut...

Der Stamm: Bei den ältesten Bäumen ist der Stamm zwischen ein und drei Metern dick. Während die durchschnittliche Höhe bei ca. 25 Metern liegt, können einzelne Sanare auch bis zu vierzig Meter hoch werden. Die Waldbewohner haben es sich zur Gewohnheit gemacht, den weichen, gut zu verarbeitenden Saft des Sanar-Baums zu gewinnen und für die unterschiedlichsten Zwecke zu benutzen. Getrocknet lassen sich daraus kleine oder große Bälle herstellen, die den Kindern als Spielzeug dienen. Mit anderen Pflanzen vermischt und aufgebrüht ist er sogar genießbar.

Das Blattwerk: Es wächst relativ hoch, ist sehr licht und wertvoll. Aus diesem Grund klettern die Waldbewohner regelmäßig auf die Bäume, um bestimmte Blätter abzupflücken. Man schreibt ihnen eine heilende Wirkung zu. Auf eine Wunde gelegt, können sie den Heilungsprozeß fördern. Als Bestandteil ihrer Nahrung verwenden die Waldbewohner die obersten Blätter. Diese brühen sie auf und gewinnen eine Art Tee, den sie „mahar" nennen. Dieses traditionelle Getränk wird von fast allen im Wald lebenden Clans getrunken.

Die Sumpfwelt

In den Sümpfen findet man vor allem große Flächen mit Schilfrohr. Es ist so robust, daß es sowohl zum Dachdecken als auch zur Herstellung von Körben, Säcken und Möbeln (insbesondere Stühlen) verwendet werden kann. Die Sümpfe sind auch die Heimat zahlreicher Unterwasserpflanzen, von denen nur eine, „Lemune" genannt, hier erwähnt werden soll. Bei der Lemune handelt es sich um eine schwere, dunkelgrüne und leicht phosphoreszierende Algenart, die man mit Hilfe einer langen Stange sammelt. Sie hat einen hohen Nährwert, und viele Fischer haben es sich zur Gewohnheit gemacht, die Algen zu trocknen und daraus kleine grüne Kuchen zu backen. Diese tragen sie als Notration immer bei sich.



Die Bergwelt

Die Flora reduziert sich auf ihre einfachsten Erscheinungsformen. Unter den unwirtlichen Bedingungen gedeihen nur wenige einfache Pflanzen.
Das bekannteste Gewächs ist der „Ogor", eine einem Termitenhügel ähnliche Grünpflanze, die häufig am Rande von Lavaströmen wächst. Der Ogor ist ein Rätsel der Natur. Offensichtlich nutzt er die starke Hitze der Lava, um zu wachsen und auszuhärten.
Des weiteren ist der „Rase" zu nennen, eine Pilzart, die in der Dunkelheit der Gänge und Schächte der Bergwerke wächst und eine echte Gefahr darstellt. Die in den Bergwerken arbeitenden Sklaven müssen dies oft genug am eigenen Leib erfahren. Wenn man unachtsam ist und ihn zertritt, setzt der Pilz einen unsichtbaren Sporennebel frei, der in den Körper eindringt und in wenigen Stunden unweigerlich zum Erstickungstod führt.
Schließlich soll noch die seltene „Edelvia" erwähnt werden, eine silbrig schimmernde Blume, von der man sagt, daß sie in der Dunkelheit leuchtet. In früheren Zeiten wurde sie von denen, die in das Innerste der Berge vorgedrungen sind, als Leuchtmittel benutzt. Eine Bergarbeiterlegende erzählt von einem Sklaven, der sich die Freiheit erkaufte, indem er seinem Wächter einen Strauß Edelvia brachte...

Die Tempelwelt

Diese Region ist die Kornkammer Adelphas. Die Reisfelder, die das Grundnahrungsmittel der Bewohner von Adelpha liefern, bedecken 80% der bewohnbaren Fläche. Dank der Portale kann der Reis exportiert werden und ernährt so fast ganz Adelpha. Wild wachsende Pflanzen gibt es in diesem Gebiet so gut wie gar nicht. Neben Reis wird noch in kleinen Mengen Weizen angebaut, und außerdem gibt es kleine Flächen mit Schilfrohr, aus dem Körbe und Strohsäcke hergestellt werden.

Sonstige Pflanzen

An erster Stelle ist hier der „Tellus" zu nennen, eine kleine, kaktusartige Pflanze, deren Besonderheit darin besteht, daß sie, wenn sie reif ist, buchstäblich explodiert. Bei dieser „Explosion" wird eine Gewürzwolke freigesetzt, die nur einen kurzen Moment lang genießbar ist und die die Sammler mit Hilfe eines mit Sanarsaft bestrichenen Astes einzufangen versuchen. Das vom Tellus freigesetzte Gewürz wird von den Waldbewohnern ähnlich wie Salz zur Verfeinerung ihrer Speisen benutzt. Dann wäre da noch die „Bameria", eine grünliche Kriechpflanze, die einige Clans anbauen, um sie als Fallen für die Gamorjagd zu benutzen. Die Bameria ist eine Pflanze mit einem außergewöhnlichen Eigenleben. Wenn sich ihr ein Wesen nähert, greift sie mit ihren Wurzeln an und umschlingt das Opfer mit atemberaubender Schnelligkeit. Schließlich ist noch die „Sienole" zu nennen, eine violett schimmernde, seltene Pflanze, die besonders aufgrund ihrer halluzinogenen Wirkung begehrt ist. Aus diesem Grund wird sie von den Priestern und religiösen Waldbewohnern gerne benutzt, um sich bei wichtigen Feierlichkeiten in Trance zu versetzen. Für die Waldbewohner ist die Sienole das wichtigste und wertvollste Tauschobjekt.

Star Trek: Klingon Honor Guard • 3D Action

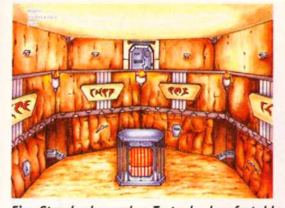
WORF ME UP

Es war eine Schreckensmeldung für alle Star Trek-Fans. Mitte Mai gab MicroProse bekannt, daß die Arbeiten am langersehnten 3D-Actionspiel Star Trek: First Contact eingestellt worden waren. Zugleich jedoch rückte Klingon Honor Guard in den Mittelpunkt, das nun bereits Ende August in den Händlerregalen stehen soll.

Die meisten der bisherigen Star Trek-Spiele entsprangen der Feder von Drehbuch-Autoren. Außerdem unterlagen sie der strikten Kontrolle der Lizenzvereinbarungen mit den Paramount Studios. Viel Sorgfalt wurde darauf verwendet, die Charaktere und Stories genau in das Star Trek-Universum einzupassen, was oftmals zu Lasten von spielerischen Freiheiten ging. Nicht so bei Klingon Honor Guard (KHG). Obwohl immer noch alles Material von Paramount freigegeben werden muß, läßt man den Designern viel mehr Spielraum bei der Ausgestaltung der KHG-Welt und der Darsteller. Jason Dutt, europäischer PR-Manager bei MicroProse, erklärt: „Sicher, KHG verfügt über eine starke Lizenz, aber wir würden niemals einen Klon anderer 3D-Actionspiele produzieren. Die Anziehungskraft des Spiels stützt sich auf die Welt der Klingonen und der starken Star Trek-Atmosphäre. Wie wir die Charaktere, Szenarien, Dialoge und den Ausdruck entwerfen, wie das ganze Design zusammenwirkt – all das muß von Paramount abgesegnet werden. Der Schutz der Lizenz ist unbedingt erforderlich, aber Paramount hat nicht in den kreativen Designprozeß eingegriffen."

Im Dienst der Ehrengarde

Wie der Titel schon besagt, gründet sich KHG auf die Rasse der Klingonen, die als die streitbarsten Recken im Universum gelten. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Mitglieds der klingonischen Ehrengarde, die im Dienst des Hohen Rates steht. Das Spiel beginnt, als Sie ein Kampftraining unter der Leitung Kurghs, des Bruders des abtrünnigen Worf, absolvieren. Plötzlich wird ein Attentatsversuch auf Gowron, den Vorsitzenden des Hohen Rates, gemeldet, die Täter sind unbekannt und flüchtig. Einige Indizien scheinen aber auf den in







Eine Standardprozedur: Trotz des komfortablen UnrealEditors haben die Designer jeden Levelabschnitt erst einmal auf Papier entworfen.

Damit werden vor allem die grundlegende Farb- und Formgebungen festgelegt, an die sich die Level-Designer halten sollen.

Diensten der Föderation befindlichen Worf als Drahtzieher hinzudeuten. Sie erhalten den Auftrag, mehr Informationen aufzuspüren und die Täter zu fassen.

KHG wird wohl das erste Spiel sein, das nach Unreal mit Epic Megagames' Grafik-Engine programmiert wird. Und ebenso spektakulär ist auch der Look des Star Trek-Shooters geraten. Die große Aufmerksamkeit, die die Designer den grafischen Details und den Spezialeffekten schenken, sind wieder ein echter „Hingucker". Animierte Wasser- und Lava-Texturen, abwechslungsreiche Landschaftsoberflächen und Wandgestaltungen sowie Lichtquellen sorgen für eine ähnlich glaubwürdige Atmosphäre wie schon bei Unreal.

Im Gegensatz zu Epics Genre-Referenz will KHG aber einen sog. zielorientierten Levelaufbau anbieten, d. h. die Levels sind Missions-artig aufgebaut und stellen nicht nur die typischen Aufgaben, wie einen Schalter umzulegen und schnurstracks zum Levelende zu laufen. Das große Ziel ist es, die Zerschlagung des Hohen Rates durch unbekannte Attentäter zu verhindern. Um dies zu erreichen, müssen Sie in jedem Abschnitt bestimmte Ziele erfüllen. Vor jedem Level werden die anstehenden Aufträge in Briefing-Sequenzen dargelegt, die mittels der 3D-Engine in Szene gesetzt sind. KHG folgt einer vorgezeichneten Storyline, in deren Verlauf Sie in jedem Level bestimmte Aufgaben zu erledigen haben, um voranzukommen. Wichtig wird sein, daß Sie sich auch mit anderen Charakteren unterhalten (auf klingonisch natürlich, aber mit Untertiteln) und spezielle Gegenstände finden.

Daneben bereitet das Entwicklerteam auch eine Reihe einzelner vorgefertigter Holodeck-Levels vor, die an die „Instant Action"-Option einer Flugsimulation erinnern. Sie basieren auf historischen Ereignissen im Star Trek-Universum oder konfrontieren den Spieler mit hypothetischen Ausgangssituationen.

Über die Multiplayer-Optionen möchte MicroProse derzeit noch keine endgültigen Aussagen machen. Die Leistungsfähigkeit des LAN- und TCP/IP-Spiels wird noch von der weiteren Entwicklung der UnrealServer-Technologie bei Epic Megagames abhängen.





Sogar die militärische Ränge der Klingonischen Ehrengardisten sind an ihren prächtigen Uniformen abzulesen, links ein Captain, rechts ein Grunt.

Neue Ideen fürs Genre

Während der Kampfeinsätze lassen sich bis zu 15 verschiedene Waffen finden und benutzen, die alle zweifach angewendet werden können: Neben dem Schuß oder einem Stich-Angriff können die Waffen auch als Schlaginstrument benutzt werden. Neben den aus dem Star Trek-Universum bekannten Klingonen-Waffen hat Paramount auch einige Neuentwicklungen der Spiele-Designer abgesegnet. Da wird es die Bola geben (wie die südamerikanische Wurfwaffe), die sich um die Gliedmaßen des Gegners wickelt und ihn an der Flucht oder einem Schuß hindert,



1 *Lebensenergie-Wert*
2 *Waffenauswahl (Hotkeys)*
3 *Waffenstärke*
4 *Munition*
5 *Aktivierter Gegenstand*
6 *Rüstungs-Wert*
7 *Aktivierte Rüstung*
8 *Spielansicht*

TEAM MANAGMENT

Zu Beginn der großen Einzelspieler-Kampagne bekommen Sie die Befehlsgewalt über einen kleinen Trupp von sechs Kampfspezialisten. Je zwei dieser Recken dürfen Sie dann pro Mission zur Unterstützung mitnehmen. Jeder von ihnen verfügt über besondere Fähigkeiten, so daß Sie je nach Anforderungen die richtigen Männer mitnehmen müssen, um zu bestehen. Die im 3D-Action-Bereich noch nicht dagewesene Neuerung fügt dem Genre eine gehörige Portion Strategie-Elemente bei. Verstärkt wird dies zudem durch die Möglichkeit, während der Auseinandersetzungen seinen Team-Mitgliedern noch Befehle zurufen zu können. Dazu wird ein simples Pop-up-Menü auf den Bildschirm gebracht, das eine Reihe von Kommando-Optionen birgt. Für das Team-Mitglied 1 drücken Sie die F1-Taste, und ein Fenster mit folgenden Kommandos erscheint:

1. *Feuer frei*
2. *Deckung nehmen*
3. *Gehe zu*
4. *Verteidige Anführer*
5. *Verteidige Team-Mitglied*
6. *Rückzug*



Drücken Sie jetzt beispielsweise die F4-Taste, bestätigt das erste Team-Mitglied den Befehl mit den Worten: „Bestätigt! Verteidige Anführer!" Im Grunde ist diese Umsetzung ziemlich simpel, eröffnet dem Spieler aber vielfältige Möglichkeiten im Kampf. Natürlich sind alle Befehle auch direkt durch Hot-Keys abrufbar.



Die UnrealEngine macht´s möglich: Spektakuläre Ansichten auf einem Gefängnisplaneten bietet dieser Blick in einen Zellenturm.



Ein Andorian auf seiner Patrouille. KHG nutzt auch die breite Palette der von Epic entwickelten KI-Parameter für NPCs (siehe PCA 7/98).

EHRENGARDE UND FEINDE

Die Welt der kriegerischen Klingonen ist militärisch geordnet. Das spiegelt sich sowohl im Verhalten als auch im Aussehen wider. Alle militärischen Ränge sollen sich schon von weitem an den Uniformen erkennen lassen. In den sieben unterschiedlichen Welten, die sich in insgesamt 19 Levels aufteilen, begegnen Ihnen aber nicht nur Klingonen. Mit den Andorians hat MicroProse auch eine andere Rasse in Szene gesetzt. Daneben gibt es natürlich eine Reihe von Bestien und Robotern, die Ihrem Spezialtrupp ans Leder wollen.



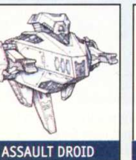
GRUNT´S UNIFORM



CAPTAIN´S UNIFORM



ANDORIANER



ASSAULT DROID



GUARD BEAST



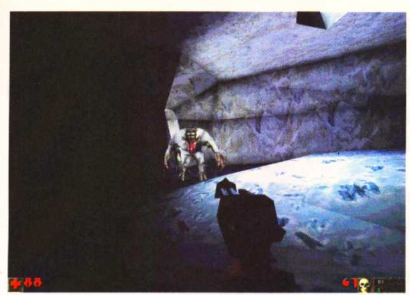
SNOW CREATURE

je nachdem, wo sie hintrifft. Blitz-Granaten machen den Feind kurzzeitig blind und taub. Natürlich hat sich auch eine Art „Rocket-Launcher" in das Design geschmuggelt, der hitzesuchende Raketen abfeuert. Neben den Waffen finden Sie aber auch reichlich nützliche Gegenstände, mit denen Sie Ihren Klingonen-Charakter ausrüsten können, u. a. verschiedene Rüstungen, Medikits, Magnetstiefel oder einen Tricorder.

Die Designer versuchen, viele neue Ideen einzubauen. Zum Beispiel kann sich die Spielfigur mit einem Raumanzug und Magnetstiefeln ausrüsten und damit auch auf der Außenhaut eines Raumschiffes herumgehen. Feuert man von dort gezielt auf eines der Fenster, zerspringt dies in tausend Einzelteile, und alles, was sich in dem Raum befindet, wird vom gewaltigen Sog des Raumvakuums durch die Öffnung in das All gezogen. An anderer Stelle können Sie in beleuchteten Gängen die Lichtquellen kaputtschießen, um sich im Schutze der Dunkelheit einen Vorteil im Kampf zu verschaffen. In einer der Locations, dem Eisplaneten RuraPenthe, müssen Sie sich vorsichtig bewegen, wenn Sie über die Gletscherfelder unter freiem Himmel stapfen. Zuviel Schwung beim Laufen, und Sie schlittern vielleicht in die nächste Spalte. Eine der interessantesten Ideen, die MicroProse ausbaldowert hat, ist mit Sicherheit das Team-Management. Dieses Spiel-Element könnte richtungsweisend für das ganze Genre werden. Um dem Spieler mehr Aktion- und Interaktions-Möglichkeiten zu geben, kommandiert er während der Missionen eine Gruppe von Spe-



Gerade im Nahkampf ist das klingonische Guard Beast mit seinen fürchterlichen Beißwerkzeugen ein gefährlicher Gegner.



Ein Schneewesen auf dem Eisplaneten Rura Penthe: Hier muß man sich ziemlich vorsichtig bewegen, um nicht über das Eis zu schlittern.





Klingonen suchen den Kampf Mann gegen Mann. Bei der Annäherung an den Gegner schaltet KHG in den Faustkampf um.

zialisten. Diese Klingonen-Kämpfer haben alle besondere Fähigkeiten, die sich im Spiel durch Erfahrungspunkte auch noch verbessern lassen. Zwischen den Levels kann man seine Mannen mit Orden und Beförderungen auch noch weiter motivieren (Näheres lesen Sie unter „Team-Management").

Klingonische Streitbarkeit

Das Wesen der Klingonen hat einen großen Einfluß auf den Spielverlauf. Wenn Sie beispielsweise in einen Raum stolpern, in dem sich drei Klingonen, ein Offizier und zwei Soldaten befinden, werden die beiden ihren Vorgesetzten auf Leben und Tod verteidigen. Erledigen Sie den Offizier, rennen die Soldaten davon, aber nicht aus Angst, sondern um Verstärkung heranzuholen und die Tat zu rächen. In der strengen Hierarchie des Kriegervolkes handeln alle Charaktere gemäß ihrem militärischen Rang. Die Klingonen sind rauhe Kerle und ziemlich aggressiv, auch das spiegelt sich natürlich im ganzen Spiel wider, aber MicroProse legte besonderen Wert darauf, nicht wieder nur ein lineares Gameplay wie bei so vielen anderen 3D-Shootern anzubieten. Deswegen gibt es reichlich Rätsel zu lösen, und außerdem werden raffinierte Kampfvariationen geboten. Mit Spannung darf man den Nahkampf mit Messern oder blanken Fäusten erwarten. Dabei dürfen Sie je nach Maus- oder Tastatureingabe eine Reihe von „Special Moves" einsetzen, um die Gegner aufs Kreuz zu legen. Jeder, der schon einmal die Klingonen in einem Star Trek-Film kämpfen sah, weiß, mit welchem Eifer sie den Kampf von Mann zu Mann betreiben. Je nach Entfernung zum Gegner wechselt das Kampfsystem dann vom Waffengebrauch in den Faustkampf.

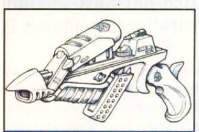
So tief der Schock der PC-Trekkies nach der Einstellung von First Contact saß, so groß darf nun die Freude über KHG sein. Da MicroProse durch den Verzicht auf STFG wieder einige Ressourcen freischaufeln konnte, nähert sich die Fertigstellung des Klingonen-Shooters mit Riesenschritten. Die Designer sind optimistisch, ihr Werk noch bis Ende August fertigstellen zu können.

Christian Müller

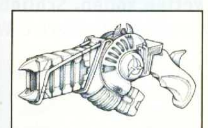
WAFFENDESIGN



Die Spielfigur erhält eine Reihe von Ausrüstungsgegenständen an die Hand. Zur Grundausstattung gehören der D'k tagh-Dolch und die Disruptor-Pistole. Später im Spiel kommt z. B. auch das Bat'-Telh zum Einsatz, die große Zweihandwaffe, die Worf schon mehrmals in den TV-Serien benutzt hat. Durschlagende Wirkung soll der Assault Disruptor haben, eine aufgemotzte Version der Standard-Pistole. Ziemlich fies gerät auch die Plasma Dispersal-Kanone, die die Moleküle jedes Gegenübers in Sekundenschnelle im Raum verteilt.



PLASMA PISTOLE



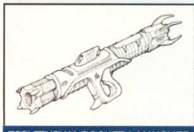
PARTICLE DISPERSAL KANONE



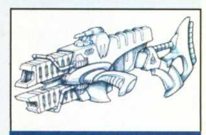
GRANATWERFER



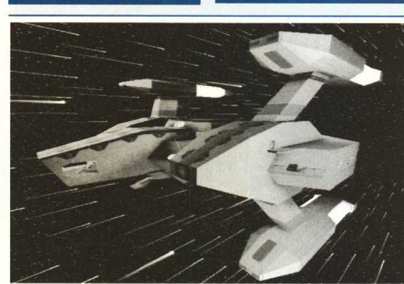
ANDORIANISCHE AXT



TRILITHIUM ROCKET LAUNCHER



ASSAULT DISRUPTOR



Nicht nur das Raumschiff-Innere wurde modelliert. Manchmal müssen Sie sich nämlich auch auf der Außenhaut fortbewegen.

Voraussichtlich:	P166, 32 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, Glide, OpenGL
Multiplayer:	8Sp. LAN, TCP/IP, Modem
Sprache:	deutsch
Hersteller:	MicroProse
Erscheint:	3. Quartal 1998

[x] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

Black & White • Echtzeitstrategie

GRÜSS GOTT

„Wenn Ihr die Grafik in Echtzeit tatsächlich so hinbekommt, ess´, ich meinen Arm." Dieser Eintrag ins Internet-Gästebuch der Lionhead Studios mag verständlich sein – der ungläubige Verfasser hätte trotzdem nicht unbedingt gleich einen ganzen Körperteil verwetten sollen. Schließlich hat Kult-Designer Peter Molyneux bei dem Projekt „Black & White" sein goldenes Däumchen im Spiel...

Eden ist eine paradiesische Parallelwelt, in der die Menschen in Frieden und Wohlstand leben. Alles ist wunderbar im Gleichgewicht. Der Spieler, der als gottgleicher Zauberer in dieses Ökosystem eindringt, greift nun in dieses soziale Umfeld ein. Er hat es in der Hand, alles nach seinen Wünschen zu formen. Ein Clou am Echtzeit-strategical Black & White soll die KI der digitalen Lebensformen und die Handlungsfreiheit des Spielers sein. Angeblich kann der PC-Besitzer jedes Objekt, egal ob Mensch, Pflanze oder Tier, nach Lust und Laune manipulieren. Anfangs kennt keines der Cyberwesen den Unterschied zwischen gut und böse.

„Gesture Recognition"

Unter dem Einfluß von Magie werden Kühe, Schafe, Vögel oder auch Bäume vielleicht zu mutierten Monstern, die gegen die Völker rivalisierender Zauberer vorgehen. Zum eifrigen Lernen bringt man die Kreaturen ähnlich wie in Creatures mit Hieben oder Streicheleinheiten. Verabreicht werden diese mit einer Hand, die an Dungeon Keeper erinnert. Sie soll übrigens das einzige Werkzeug sein, mit dem Black & White gesteuert wird. Wie das funktionieren soll? „Gesture Recognition" (Gestenerkennung) heißt das Zauberwort. Das Programm kann nachvollziehen, welche Bewegungen der Spieler mit der Maus vollführt. Zieht er z. B. einen Kreis, entsteht der Zauberspruch „Feuerring". Zieht er da-



Kaum vorstellbar: So soll die Grafik von Black & White einmal aussehen. Die Engine soll stufenlos zoom- und drehbar werden, damit der Spieler immer die beste Perspektive wählen kann.

Black & White wird u. a. Bump-Mapping unterstützen. Diese Technik erlaubt die Darstellung realistischer Oberflächenstrukturen, wie an unserem digitalen Donut erkennbar ist. Anderes Beispiel: Mittels Bump Mapping könnten selbst die feinen Poren und Rillen einer Orangenschale 1:1 auf den Bildschirm gezaubert werden.

Die Menschen in Black & White leben! Sie bestellen ihre Felder, besuchen Freunde, verlieben sich, kriegen Kinder oder gehen fischen. Bei der Grafik-Engine kommen auch animierte Texturen zum Einsatz.

gegen einen Strich quer über den Monitor, weiß das System, daß sein Benutzer einen Blitz-Spell „erfinden" möchte. Um erst einmal genug Mana für das Kreieren der so wichtigen Machtinstrumente zusammenzubekommen, müssen die Menschen von Eden an ihren Gott glauben. Erst wenn sie ehrfurchtsvoll um die mächtige Zitadelle tanzen und den Namen des Spielers preisen, entsteht Lebenskraft. Jedes Volk produziert eine andere Art von Magie. Bewohner der Karibik beschwören beispielsweise den Voodoo-Kult, Ägypter wissen viel über Baukunst, Griechen stellen zivilisationsfördernde Magie wie Gesundheits- oder Intelligenz-Spells her, Kosaken produzieren in erster Linie Kriegs-Sprüche, und Indianer haben Mittel, um das Wetter zu beeinflussen und mit den Toten zu kommunizieren. So ist der Spieler in der Lage, die gegnerischen Völker mit Gewittern, Wirbelstürmen, Skelett-Kriegern oder Erdbeben zu ärgern.

Wer bin ich?

Black & White soll noch ein weiteres interessantes Feature enthalten. Das Spiel ist nämlich auch als eine Art Psychotest angelegt. Je nachdem, wie der PC-Besitzer handelt, entwickelt sich seine Welt. Menschen mit kleinen, schwarzen, bösen Herzen werden erleben, wie ihre Zitadelle zum dunklen, geheimnisvollen und verwinkelten Gruselschloß mutiert. Wer eher dem Guten zugewandt ist, besitzt irgendwann einen Märchenpalast und lebt in einem hellen und farbenprächtigen Königreich. So soll das Spiel letztendlich auch das eigene Ich widerspiegeln. Sie sehen also: Man darf heftig gespannt sein...

Harald Fränkel

FRANKENSTEINS ERBE

Der Spieler hat bei der Schöpfung von gigantischen Monstern fast unendlich viele Möglichkeiten. Skizzen deuten an, wie die Kreaturen aussehen könnten – z. B. wie (von u.l. nach o.r.) Godzillas großer Bruder, wie ein Kobold mit der Konfektionsgröße XXXXXL oder wie ein Zyklop aus der griechischen Mythologie.







DAS GAMEPLAY

Die Mini-Map erleichtert die Orientierung auf der ständig wachsenden Welt.

Alle Lebewesen, selbst Bäume, sollen manipuliert werden können.



Mit dieser „Hand Gottes" wird das komplette Spiel gesteuert.

Die Zitadelle ist das Zentrum Ihrer göttlichen Macht.



So sieht die Grafik von Black & White momentan aus. Für den Perfektionisten Peter Molyneux ist das noch zu wenig. Gespielt werden kann per isometrischer Darstellung oder in der Ich-Perspektive.

Voraussichtlich:	mindestens Pentium II		
Multiplayer:	2 Sp. Modem/seriell, 16 Sp. LAN, 200 Sp. TCP/IP		
Technik:	n.n.b.	Sprache:	n.n.b.
Hersteller:	Lionhead/Electronic Arts	Erscheint:	1999

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Mana – Der Weg der schwarzen Macht • Echtzeitstrategie

ZAUBERLEH

Auf Fantasy-Freaks und verhinderte Alchimisten kommt im Herbst ein ganz besonderer Leckerbissen zu: Die britische Software-Firma Mythos Games werkelt nämlich gerade mit Hochtouren an einem Echtzeitstrategie-Hammer, in dem Sie nach Herzenslust mit mystischen Ingredienzien hantieren und dem gegnerischen Gesocks die aberwitzigsten Zaubersprüche an den Kopf werfen dürfen.

Zu Beginn von Mana stehen Sie als kleiner Möchtegern-Magier vor einem schier übermenschlichen Kraftakt: Je eine keltische, eine griechische und eine mittelalterliche Welt aus insgesamt 36 verschiedenen Territorien müssen Sie sich gegen erbitterten Widerstand nach und nach untertan machen. Zunächst sind Ihre Zauberkräfte noch sehr bescheiden, und es gelingt Ihnen gerade, ein paar Redheads und Zombies zu Ihrem eigenen Schutz aus dem Boden zu stampfen. Damit Ihre magischen Fähigkeiten nicht schon zu diesem frühen Zeitpunkt versiegen, sollten Sie sich schnellstmöglich ein paar der begehrten Mana-Quellen erschließen und von Ihren Kreaturen bewachen lassen. Sobald Sie sich aufmachen, mit Ihrer bizarren Begleiterschar das Terrain weiter zu erkunden, stoßen Sie immer wieder auf nützliche Dinge: Äpfel und Fische sind gut für die Gesundheit, Mistelzweige erweisen sich als nützliche Zauber-Utensilien, und schaffen Sie

Aus sicherer Entfernung beobachtet Ihr Zauberer (1) die Wirkung seiner magischen Kräfte. Während man an dem unversehrten Antlitz (2) seinen hervorragenden Gesundheitszustand ablesen kann, weist der umgebende Ring darauf hin, daß die Mana-Vorräte bald erschöpft sind. Der Zauberer kann letztere wieder aufstocken, indem er eine seiner Kreaturen auf einer Mana-Quelle (3) postiert. Mana ist notwendig, um die in der Icon-Leiste (4) aufgeführten Zaubersprüche ausführen zu können. Eine weitere Icon-Leiste am rechten Bildschirmrand (5) gibt Aufschluß über Zahl und Art der Gegner. Zur besseren Übersicht dienen eine Karte (6) und das Haus-Icon (7), mit dem sich wie in der X-COM-Reihe Ebenen zu- und wegschalten lassen.



RLING



Ihren Zauberer verschlägt es nicht nur in eine keltische und eine mittelalterliche Welt, sondern auch zu den alten Griechen.

es gar, einen gegnerischen Magier zu überwältigen, können Sie sich dessen magische Items oder einen Talisman zu eigen machen. Auf diese Weise gewinnt Ihr Held allmählich an Erfahrung – ganz wie Sie es aus Rollenspielen gewohnt sind – und reift zu einer mächtigeren Persönlichkeit heran. Mit der Zeit erweitert sich sein Repertoire an Zaubersprüchen – in seinem Portmanteau legt er fest, ob er die magischen Zutaten für gesetzestreue, neutrale oder chaotische Zaubersprüche verwerten will – je nachdem, wie er sich entscheidet, wird das Spiel im späteren Verlauf unterschiedlich verlaufen, denn die Zahl der Sprüche (insgesamt mehr als 60), die man in einem Gebiet anwenden darf, wird durch die Zahl der Talismane im Portmanteau eingeschränkt.

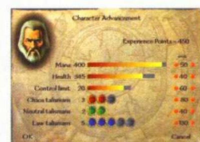
Bestiarium

Genutzt werden die magischen Kräfte zum großen Teil, um sich eine mächtige Armee gar finsterer Kreaturen herbeizuzaubern, mit der man dem Gegner Paroli bieten kann. 21 Fantasy-Wesen stehen zur Auswahl, und jedes von ihnen legt sein ganz charakteristisches Verhalten an den Tag: Während sich die Einhörner aufgrund ihres Naturells hervorragend zum Bewachen von Mana-Quellen eignen, sind Zombies die geborenen Kämpfer – ohne Rücksicht auf das eigene Wohlergehen prügeln sie auf den Gegner ein. Um feindlicher Wesen Herr zu werden, empfiehlt sich häufig eine Kombination aus mehreren Zaubersprüchen; so lassen sich Drachen u. a. dadurch bekämpfen, daß man sie zunächst mit einem Schwebespruch wehrlos in die Lüfte erhebt und sie anschließend versteinert. Aufgrund ihres Gewichts stürzen sie daraufhin zu Boden und zerbröseln in tausend Stücke.

Immer wieder neu

Eine Partie Mana wird nie genau der anderen gleichen. Dafür sorgt schon die Engine, die ähnlich wie bei Diablo für jedes Spiel die vorhandenen Versatzstücke einer Map neu miteinander kombiniert. Man weiß also nie, wo welches Item und welcher Gegner auf der Karte zu finden ist, und muß sich jedesmal wieder neu in der isometrisch dargestellten Fantasy-Welt orientieren. Für weitere Überraschungen sorgt die ausgeklügelte Künstliche Intelligenz, die die Mythos-Entwickler für die verschiedenen Kreaturen erarbeitet haben: Jedes Wesen verfügt über seine ureigenen Verhaltensmuster und Angriffstechniken, die erst einmal studiert werden wollen, um sie später effektiv ausnützen zu können. Handfeste Fantasy-Atmosphäre wird in Mana – Der Weg der schwarzen Macht nicht zuletzt durch den Sound erzeugt: Die deftigen Lautäußerungen der einzelnen Kreaturen, die Garry Taylor zum größten Teil selbst neu kreiert hat, zeugen von typisch britischem Sense of humour. Noch nicht implementiert ist zum gegenwärtigen Zeitpunkt die Musik im Folk-Stil, die von der Band Afro Celt Sound System u. a. mit einer Reihe typisch mittelalterlicher Instrumente aufgenommen wird.

Herbert Aichinger

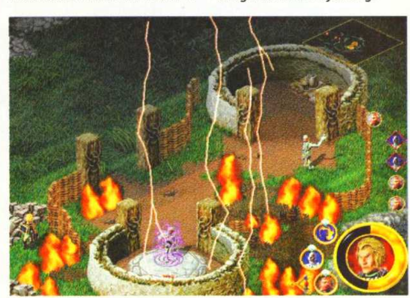


Grundlegende RPG-Elemente: Sowohl Ihr Zauberer als auch Ihre Kreaturen entwickeln sich weiter und gewinnen an Erfahrung.

MYTHOS GAMES

Die im englischen Harlow ansässige Firma Mythos Games gehört sicherlich nicht zu den bekanntesten der Spielebranche. Dennoch werden die meisten Strategie-Freaks schon einmal mit Produkten dieser Software-Schmiede in Berührung gekommen sein: Zu den wichtigsten Werken des hochkarätigen Entwicklerteams gehört u. a. die bei MicroProse erschienene X-COM-Reihe. Mythos-Chef Julian Gollop (oben links) ist bereits seit 1983 im Geschäft; sein Back-Catalogue umfaßt Titel wie Time Lord (1983), Chaos (1984), Laser Squad (1988) und Lords of Chaos (1990) u. a. für Spectrum, Amstrad CPC, C64, Atari ST und Amiga.





Obwohl Mana mit eindrucksvollen Lichteffekten aufwarten kann, ist zum Spielen keine 3D-Beschleunigerkarte notwendig.

Voraussichtlich: Pentium 133, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, SB
Multiplayer: 4 Sp. LAN, 32 Sp. TCP/IP — Sprache: deutsch
Hersteller: Mythos Games/Virgin Int. — Erscheint: Oktober 1998

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

PC Action und GT Interactive präsentieren

DIE DICKEN Unreal SPIELEPAKETE



WIE HEISST DER ENTWICKLER DER NEUEN 3D-ACTION-REFERENZ UNREAL?

1. Preis
Der Unreal-Mega-Pack
1x miro Highscore2 3D (Voodoo²)
1x Unreal Vollversion
1x Unreal-Splitterschutzweste
1x Unreal-T-Shirt
1x Unreal-Mousepad

2. Preis
Der Unreal-Super-Pack
1x miro Highscore2 3D (Voodoo²)
1x Unreal Vollversion
1x Unreal-T-Shirt
1x Unreal-Mousepad
1x Unreal-Laserpointer

3. Preis
Der Unreal-Pack
1x Unreal Vollversion
1x Unreal-T-Shirt
1x Unreal-Mousepad
1x Kugelschreiber

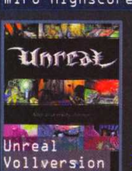
4. bis 10. Preis
1x Unreal Vollversion
1x Unreal-T-Shirt



miro Highscore² 3D

Moechten Sie eines der dicken Unreal-Spielepakete gewinnen, schreiben Sie das Loesungswort, Name, Adresse und Telefon-Nummer auf eine Postkarte und senden diese an:

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Unreal
Roonstrasse 21
90429 Nuernberg



Unreal Vollversion

Einsendeschluss ist der 19. August 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Unreal-Splitterschutzweste


Unreal Laserpointer


Unreal-Mousepad


Unreal-Kugelschreiber



Unreal-T-Shirt

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150,
wochentags von 13-17 Uhr

Abo-Service Fax-Nummer:
Tel: 0180/5959506
Fax: 0180/5959513

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes,
Christian Geltenpoth

Chefredakteur
Christian Müller

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Leitender Redakteur CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Freie Mitarbeiter
Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Andrea von der Ohe (avo), Florian Weidhase (fw), Stefan Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fjw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela Tröger

Das Inhaltpapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Die PC Action 9/98 erscheint am 19. August 1998

Werbeleiter
Martin Reimann

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel
© Paramount © MicroProse © Interplay

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 94,80 und mit Vollversion DM 168,-.

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
PC Action CD ÖS 780,-
PC Action Plus ÖS 1.308,-
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel: 06246-882-0
Fax: 06246-882-5259

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab Oktober 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): **0911 -2872-140**

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage I. Quartal 1998 134.179 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM



Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt. Christian M. beschäftigt sich mit Actionspielen und Simulationen. Christian B. läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele, und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits einige Rollenspiele. Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: DUNE 2000



Christian M.:
1992 sprach niemand von Echtzeit-Strategiespielen. Gespielt haben Dune 2 damals auch nur wenige. Westwood spendiert sechs Jahre später endlich einen Remake des Klassikers und hat sich richtig Mühe gegeben. Mit der Nähe zur Buchvorlage und den Filmsequenzen lassen sich Sand, Spice und Würmer förmlich riechen.



Christian B.:
Was Dune 2000 auszeichnet, läßt sich mit dem vielzitierten Wort Atmosphäre bezeichnen. Hier fehlen sie eben nicht, die Zwischensequenzen, die eben das Salz in der Suppe sind und Belohnung für eine überstandene Mission. Da verschmerzt man gerne, daß Dune 2000 im Grunde die x-te Umsetzung eines Dauerthemas ist.



Alex:
Das gelungene Remake des ersten klassischen Echtzeit-Strategiespiels zeigt deutlich die Entwicklung des Genres der letzten sechs Jahre. Die Überraschung: Abgesehen von Grafik, Sound, Steuerung, Missionsaufbau, Kartengröße, KI und Zwischensequenzen hat sich fast nichts geändert...



Herbert:
Nostalgische Gefühle kommen hoch: Spricht man heutzutage vom „alten" Dune 2, macht sich auf vielen Spieler-Gesichtern ein verklärtes Lächeln breit. Westwood hat wieder ein geniales Echtzeitstrategie-Epos hingezaubert, das meiner Meinung nach C&C an Atmosphäre noch deutlich übertrifft.



Harald:
Viel Neues bieten die Spice Boys des Jahrgangs ´98 – natürlich abgesehen von der deutlich besseren Technik – eigentlich nicht. Ist das aber in diesem Fall so wichtig? Mit dem Bestseller des Science-Fiction-Autors Frank Herbert im Rücken und den genialen Filmsequenzen vermittelt der Nachfolger von Dune 2 eine Atmosphäre, wie sie bei Echtzeit-Strategiespielen eher selten ist. Außerdem trägt die so genreklassische Umsetzung dazu bei, daß sich der Spieler schnell einfindet. Wer sich als C&C-Jünger bezeichnet, kommt sowieso nicht um diesen Titel herum. Dune 2000 kann die Wartezeit auf Tiberium Sun hervorragend versüßen.

Dune 2000 • Echtzeitstrategie

WÜSTE SPIE

PC ACTION GOLD

Arrakis – Dune – der Wüstenplanet. Nur hier findet sich eine wundersame Droge, die das Leben verlängert und das Bewußtsein verstärkt. Nur durch das Spice Melange ist es den Navigatoren der Space-Gilde möglich, entfernte Sternensysteme anzusteuern. Wer das Spice kontrolliert, beherrscht das Universum. Wer Dune beherrscht, kontrolliert das Spice. Drei Häuser landeten auf Dune. Nur eines wird überleben.



LE

Die noblen Atreides, die bösen Harkonnen und die hinterhältigen Ordos wollen über Dune herrschen. Für gewöhnlich verbietet der imperiale Frieden derartige offene Auseinandersetzungen, aber der Kaiser selbst hat diesen finalen Konflikt herbeigeführt. Wer am meisten Spice erntet, dem soll Dune gehören. Ansonsten gibt es keine Regeln, außer daß Gefallene kein Spice mehr ernten können. Jedes der drei Häuser hat eine eigene Mentalität, die auch im Spiel zum Ausdruck kommt. Die Atreides regieren durch ihr gutes Vorbild und versuchen so, weitere Verbündete zu gewinnen. Das absolute Gegenteil stellen die Harkonnen dar. Als Diktatoren herrschen sie nur durch Angst, Gewalt und Drohungen. Die Ordos haben eine subtilere Methode gefunden, um ihre Macht auszuüben: Geld.

Archetyp

Spice ist das wertvollste Gut im ganzen Universum. Durch den Verkauf der Spice Melange erhält man die finanziellen Mittel, um den hohen Materialverschleiß auf Dune auszugleichen. Riesige Sammler filtern die Droge aus dem Wüstensand und transpor-



Die Einheiten stehen auf sicherem Fels und haben sich zur Verteidigung der Basis plaziert.



GEBÄUDE UND EINHEITEN

Alle drei Häuser verfügen bis auf wenige Ausnahmen über die gleichen Gebäude und Einheiten. Wie in Command & Conquer ist die Baureihenfolge eingeschränkt und logisch strukturiert. Durch die vorhandenen Gebäude ist festgelegt, welche Einheiten sich produzieren lassen. Grafisch unterscheiden sich die Gebäude teilweise voneinander. Als Beispiel dienen die Gebäude der Ordos.



Bauhof

Das zentrale und wichtigste Gebäude der Basis erlaubt die Errichtung weiterer Strukturen.



Windfalle

Generatoren nutzen den Wind zur Energiegewinnung, um die ganze Basis zu versorgen.



Silo

Durch Silos erhöht sich die maximale Lagerkapazität von Spice, das ansonsten spurlos verlorengeht.



Raffinerie

Sammler bringen geerntetes Spice zur Raffinerie. Dadurch bessert der Spieler seine Finanzen auf.



Kaserne

Sämtliche Infanteristen lassen sich hier nach einem kostengünstigen Upgrade ausbilden.



Pionier

Der Pionier ist sehr verwundbar, aber er kann gegnerische Gebäude übernehmen.



Wüstentruppen

Mit ihren Raketenwerfern richten diese Infanteristen großen Schaden bei Fahrzeugen an.



L. Infanterie

Nur in großen Gruppen sind leichte Infanteristen eine Gefahr für den Gegner.



Geschützturm

Diese einfache Basisverteidigung hat ein Problem: Die geringe Feuerreichweite.



L. Waffenfabrik

Die schnellen Wüstentrikes und nach einem Upgrade auch Quads werden hier produziert.



Schwere Waffenfabrik

Alles schwere Gerät kommt aus der Waffenfabrik. Dazu gehören Panzer und Raketenwerfer.



Raketenturm

Erst Raketentürme bieten durch große Reichweite und Feuerkraft der Basis guten Schutz.



Außenposten

Falls die Basis über genügend Energie verfügt, erscheint durch den Außenposten der Radar.



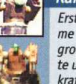
Trike

Mit den Zwillingsmaschinengewehren ist das Trike die ideale Waffe gegen feindliche Infanteristen.



Werkstatt

Beschädigte Fahrzeuge lassen sich in der Werkstatt zu geringen Kosten reparieren.





Raumhafen

Auch ohne Fabriken können im Raumhafen Fahrzeuge oft kostengünstiger bestellt werden.



HighTech

Hier werden die riesigen Carryalls und die Omnythopter der Atreides gebaut.

Quad

Zwei Raketenwerfer machen aus dem schnellen Quad eine Gefahr für feindliche Fahrzeuge.

IX Forschung

Beschädigte Fahrzeuge lassen sich in der Werkstatt zu geringen Kosten reparieren.



Palast

Jedes Haus verfügt über eine Spezialwaffe, die durch den Palast verfügbar wird.

Carryall

Dieser Gigant trägt Sammler und Fahrzeuge schnell zur Raffinerie und zur Werkstatt.



Sammler

Die unbewaffneten Sammler dienen nur einem Zweck: Sie ernten Spice von den Wüstenfeldern.



Kampfpanzer

Eine gute Komnination aus Geschwindigkeit und Feuerkraft stellt der Kampfpanzer dar.



Raketenpanzer

Diese Raketenwerfer haben die größte Reichweite und eine sehr gute Feuerkraft.



Belagerungspanzer

Diese Ungetüme richten mit ihren Granaten Flächenschaden an. Effektiv gegen Infanterie.



Mobiles Baufahrzeug

Hiermit läßt sich eine neue Basis gründen. Das MBF verwandelt sich in den Bauhof.





Der Infanterist mit dem Thumper (Dröhner), lockt alle Würmer in Reichweite an. Dadurch können die Sammler das Spice abbauen, ohne ständig Gefahr zu laufen, als nächste Mahlzeit eines Wurms zu enden (unten).



Ein halbes Dutzend Harkonnen Devastator greift diese schwere Waffenfabrik der Ordos an und zerstört sie mit zwei Salven.

tieren sie zu einer Raffinerie. Dort und in dafür geeigneten Silos bleibt es, bis es zu einem Tauschgeschäft für neues Material kommt. Dune 2000 funktioniert damit genauso wie jedes andere Echtzeit-Strategiespiel. Über Ressourcenförderung erhält der Spieler die Mittel, um noch mehr Rohstoffe abzubauen, seine Sammler zu schützen und letztendlich den Gegner auszuschalten. Alle klassischen Echtzeit-Strategiespiele arbeiten nach diesem Prinzip, das Westwood durch den Vorgänger etablierte und mit Command & Conquer das erste Mal richtig erfolgreich publizierte.

VERGLEICH

Die schwächste Seite von StarCraft – die Rede ist von der Grafik – ist der Darstellung von Dune 2000 mindestens ebenbürtig, wenn nicht sogar überlegen. Während sich die drei Rassen in StarCraft gänzlich unterscheiden, haben die drei Häuser in Dune 2000 viel gemein und bieten weniger Abwechslung. KKND 2 ist technisch ausgereifter, besitzt eine schönere Optik und verfügt nahezu ohne Ausnahme über alle Features der 2. Generation im Genre. Diesen technischen Rückstand kann Dune 2000 gerade noch durch seine hervorragende Atmosphäre wieder aufholen. Im Vergleich zu Alarmstufe Rot überzeugt Dune 2000 durch die originellere Story und etwas bessere Videosequenzen.

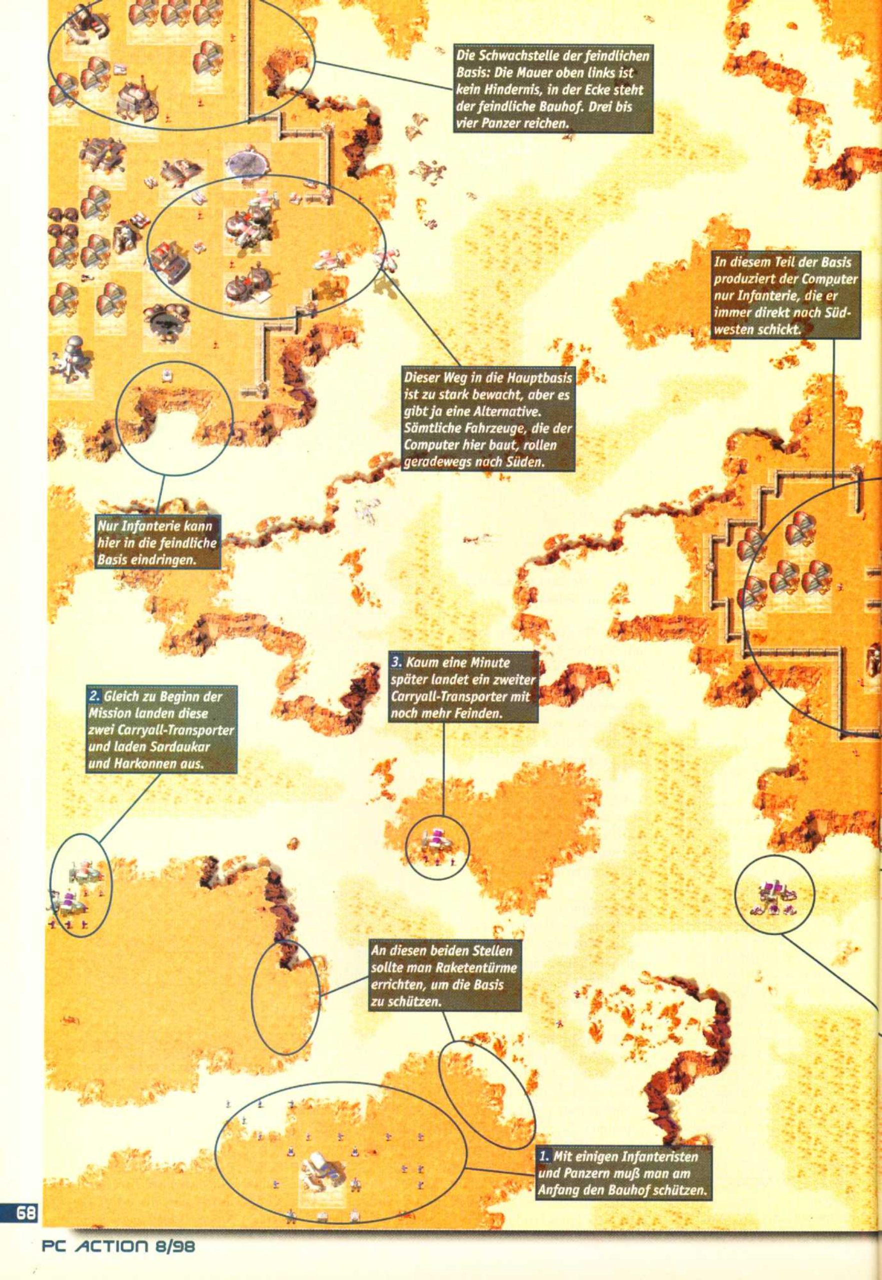
Spiel	Wertung
Starcraft	90%
Dune 2000	87%
KKND 2	86%
Alarmstufe Rot	85%

Fundamental

Die Missionen aller drei Häuser beginnen ähnlich. Der Bauhof legt ein Fundament für jeweils eine Windfalle und Raffinerie und stellt anschließend die beiden Gebäude darauf. Im Gegensatz zu Dune 2 kann der Spieler die Bauwerke übrigens nicht mehr einfach auf die blanken Felsen setzen. Hier liegt ein großer Vorteil von Dune 2000 gegenüber C&C. Es ist unmöglich, die kleine Insel im Sandmeer durch eine expansive Baupolitik zu verlassen. Um stationäre Strukturen auf einem entfernten Stück Fels hochzuziehen, ist ein weiterer mobiler Bauhof erforderlich, und die sind in der Produktion nicht gerade preiswert. Die Zeiten, in denen man einige Kanonen- oder Raketentürme in der gegnerischen Basis errichtete, scheinen endgültig vorbei zu sein. Eine größere Menge Spice soll gefördert

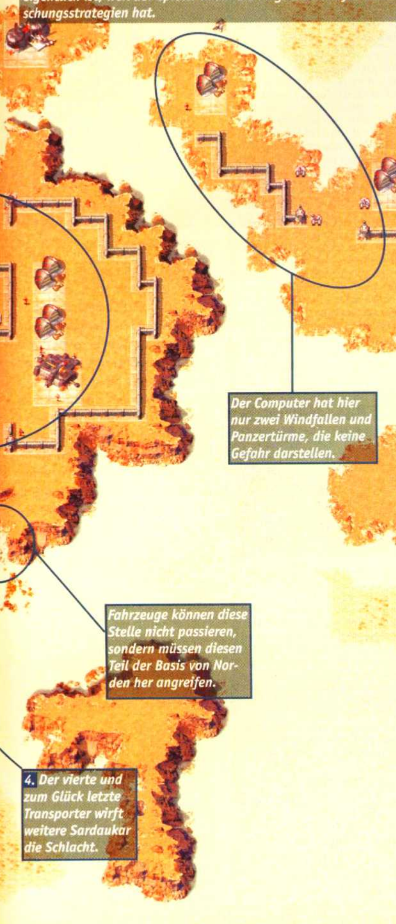


Die Harkonnen haben eine kompakte Basis aus den nötigsten Gebäuden errichtet. Unten links rollt der erste Devastator aus der schweren Waffenfabrik (ganz oben). Gegen so viele Raketenpanzer kann der Computer fast nichts mehr ausrichten, es sei denn er schickt zufällig eine Gruppe Belagerungspanzer.


Die Schwachstelle der feindlichen Basis: Die Mauer oben links ist kein Hindernis, in der Ecke steht der feindliche Bauhof. Drei bis vier Panzer reichen.
In diesem Teil der Basis produziert der Computer nur Infanterie, die er immer direkt nach Südwesten schickt.
Dieser Weg in die Hauptbasis ist zu stark bewacht, aber es gibt ja eine Alternative. Sämtliche Fahrzeuge, die der Computer hier baut, rollen geradewegs nach Süden.
Nur Infanterie kann hier in die feindliche Basis eindringen.
3. Kaum eine Minute später landet ein zweiter Carryall-Transporter mit noch mehr Feinden.
2. Gleich zu Beginn der Mission landen diese zwei Carryall-Transporter und laden Sardaukar und Harkonnen aus.
An diesen beiden Stellen sollte man Raketentürme errichten, um die Basis zu schützen.
1. Mit einigen Infanteristen und Panzern muß man am Anfang den Bauhof schützen.

SO SPIELT SICH DUNE 2000

Die Karten in Dune 2000 wirken um einiges größer als im Vorgänger oder in C&C, sind es aber eigentlich nicht. Auf einem Bildschirm sind nur 15x11 Felder dargestellt. Diese Karte besteht aus ca. 5x6 Bildschirmen also ca. 70x70 Feldern und ist von durchschnittlicher Größe. Für den Mehrspieler-Modus stehen wirklich riesige Karten zur Verfügung, auf denen auch acht Spieler gleichzeitig Platz finden, ohne gleich ineinander zu rennen. Durch die Lage der Felsinseln und Kliffs stehen strategische Punkte weitgehend fest. Auf diese Art handelt der Computer intelligenter, als er eigentlich ist, weil der Spieler kaum die Möglichkeiten für Überraschungsstrategien hat.



Der Computer hat hier nur zwei Windfallen und Panzertürme, die keine Gefahr darstellen.

Fahrzeuge können diese Stelle nicht passieren, sondern müssen diesen Teil der Basis von Norden her angreifen.

4. Der vierte und zum Glück letzte Transporter wirft weitere Sardaukar die Schlacht.

6 JAHRE GESCHICHTE

Dune 2 war das erste klassische Echtzeit-Strategiespiel (Populous erschien ein bißchen früher, daher die Einschränkung), doch erst drei Jahre später erlebte das Genre den wahren Aufschwung durch Warcraft und Command & Conquer. Seitdem hat sich viel geändert, auch wenn die grundlegende Spielweise noch absolut identisch ist. Auf den ersten Blick fällt natürlich die stark verbesserte Grafik auf. Damals waren Auflösungen von 320x200 noch das Maß aller Dinge (Command & Conquer 1 war auch nur in 320x200), heute gilt 640x480 als absolutes Minimum. Aus Gründen des Speicherplatzes (Dune 2 erschien auf zwei Disketten!) sind Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe eher bescheiden, wenn auch für damalige Verhältnisse hervorragend. Die Missionbriefings bestanden deswegen auch nur aus einem kaum animierten Bild und Text. Davon abgesehen liegt die größte Änderung in der Steuerung. In Dune 2 konnten Einheiten noch nicht gruppiert werden. Vor jeder Aktion mußte außerdem der dazugehörige Befehl (Bewegen, Angreifen, Stop...) per Hotkey oder Icon erfolgen. Die Menüspalte diente ausschließlich den Befehlen. Die Einheiten- und Gebäudeproduktion war somit sehr umständlich. Dune 2000 hingegen basiert größtenteils auf Command & Conquer 2, wobei kleinere Details überarbeitet wurden und besser gelungen sind.





In Dune 2000 sind keine neuen Einheiten dazugekommen, nur die Optik hat sich geändert. Im Blick der alte und neue Bauhof sowie jeweils Windfallen und Infanteristen. Der Radar ist fast gleich geblieben, das Baumenü vom Remake ist jedoch viel praktischer.

dert werden, wobei nur wenige schwache Gegner ein bißchen stören, aber keine ernsthafte Gefahr darstellen. Nicht einmal die gefräßigen Würmer können dem Spieler etwas anhaben. Die eigenen Einheiten stehen mit Ausnahme des Sammlers sicher auf festem Untergrund. Geht der letzte Sammler verloren, so erhalten Sie sofort und kostenlos einen neuen. Ein Sammler ist meist so teuer, daß er schon zwei Fuhren sicher nach Hause bringen muß, bevor sich die Investition lohnt. In vielen Missionen sind die laufenden Kosten durch ständige Angriffe der Gegner höher, als daß ein Sammler sie alleine decken könnte.

C&C-Clone

Eigentlich ist Dune 2000 kein C&C-Clone, sondern eher C&C



Der Bauhof der Ordos ist gefährlich nahe am Eingang zur Basis plaziert. Ein paar Panzer ignorieren die Raketentürme und zerstören in einem Kamikaze-Angriff das wichtige Gebäude.

PC ACTION PRÜFSTAND — DUNE 2000

PRO & CONTRA

+ Geniales Hintergrundthema durch den SF-Klassiker
+ Videosequenzen von bester Qualität
+ Drei „Rassen" mit unterschiedlichen Missionsschwerpunkten
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Niedrige Hardwareanforderungen
+ Exzellente Spielbarkeit
+ Multiplayer über Westwood-Chat
+ Original C&C-Atmosphäre
+ Gebäude-Upgrades

- Niedrige Auflösung von nur 640x400
- Keine Features der 2. Generation

GRAFIK





Hier wird extrem deutlich, daß Westwood einfach die Grafik-Engine und teilweise sogar Grafiken direkt von Alarmstufe Rot übernommen hat. Leichte Infanterie in Dune 2000 unterscheidet sich optisch nicht von den kleinen Pixelmännchen in C&C 2. Trotzdem muß man anerkennend sagen, daß Westwood aus der Auflösung von 640x400 die noch vorstellbar beste Grafik herausgeholt hat. Abgesehen von Pseudo-Höhenunterschieden und ganz netten 3D-Modellen für die Fahrzeuge und Gebäude wirkt das Spiel so flach wie es ist, nämlich ohne Einschränkungen zweidimensional. Explosionen sind halbwegs hübsch animiert, gleiches gilt für die meisten Einheiten.

LEISTUNGSMERKMALE

Ein großes Lob an Westwood, denn Dune 2000 läuft genauso wie Alarmstufe Rot bereits auf einem P100 noch ausreichend flüssig. Ab einem P133 mit 32 MB RAM sind selbst in größeren Schlachten keine Geschwindigkeitseinbußen mehr zu vermerken.

CPU	RAM	Spielbarkeit
P 133	32 MB RAM	100
P 120	32 MB RAM	90
P 100	32 MB RAM	80
P 133	16 MB RAM	70
P 100	16 MB RAM	60

(Beste Spielbarkeit = 100%)

INSTALLATION

Minimal: 80 MB
Maximum 140 MB

Ähnlich wie Alarmstufe Rot belegt Dune 2000 relativ wenig Speicherplatz, ohne daß Leistungseinbußen zu spüren wären. Bei der Minimalinstallation kommt der komplette Sound von CD, wodurch bei Lesefehlern das Spiel sofort ins Stocken gerät. Die Videosequenzen werden bei keiner Installation kopiert, und die CD muß sich während des Spiels immer im Laufwerk befinden.

DUNE 2000 IM WETTBEWERB

	Dune 2000	StarCraft	KKND 2
Rassen	3	3	3
Missionen	3x9	3x10	3x17
Zahl der Einheiten	11+6	3x12	3x12
Typen	Boden	Boden, Luft	Boden, Amphibien, Luft
Zahl der Gebäude	15	3x15	3x16
Ressourcen	1	2	2
Fog of War	nein	ja	ja
Editor	nein	ja	ja
Multiplayer-Karten	ca. 30	40	20
Terrainarten	3	5	3
Gebäude-Upgrades	einstufig	dreistufig	fünfstufig
Einheiten-Upgrades	nein	dreistufig	nein
Höhenunterschiede	keine	zweistufig	dreistufig
Truppenformationen	nein	ja	nein
Aktivierbare Einheiten	unendlich	12	unendlich
Erfahrene Einheiten	nein	nein	ja
Gegner-KI	ausreichend	gut	sehr gut
Routefinding	gut	gut	gut
Wegpunkte	nein	ja	ja
Schwierigkeitsgrade	drei	keine	keine

SOUND & MUSIK

Dune 2000 wählt automatisch zwischen zahlreichen Musikstücken, die genügend Abwechslung bieten. Falls Ihnen ein Soundtrack besonders gut gefällt, können Sie auch eine manuelle Auswahl vornehmen. Die Sprachausgabe ist qualitativ gut gemacht, aber es sind viel zu wenige Phrasen enthalten, wodurch es auf Dauer sehr eintönig klingt. Granatenfeuer und MG-Knattern entspricht wieder größtenteils den Soundeffekten von Alarmstufe Rot.

DEUTSCHE VERSION

Technisch und inhaltlich bestehen keine Unterschiede zwischen der amerikanischen und deutschen Version. Anders als in Command & Conquer besteht anscheinend kein Grund mehr, sämtliche Soldaten durch Cyborgs zu ersetzen, die schwarze statt rote Flecken bei ihrer Zerstörung hinterlassen. Wie von Virgin/Westwood gewohnt, führte die professionelle Übersetzung zu keinen Qualitätseinbußen.

SPIELTIEFE

Gebäude und Einheiten der drei Häuser sind zwar nahezu identisch, Westwood hat aber erreicht, daß sich die Missionen etwas voneinander unterscheiden. Bei den bösen Harkonnen ist der Auftrag normalerweise recht einfach: Alles, was sich bewegt, ist ein Feind und wird eliminiert. Die Ordos stellen wirtschaftliche Interessen in den Vordergrund, während die Ziele der Atreides eher auf Schutz und Verteidigung ausgerichtet sind.

MULTIPLAYEROPTIONEN



*Dune 2000 kann wie Command & Conquer Gold und Alarmstufe Rot im Internet über den Westwood Chat gespielt werden. Alternativ dazu bietet auch jedes lokale Netzwerk Spaß für acht Spieler gleichzeitig. Modems und damit auch serielle Verbindungen erlauben wie gewöhnlich nur zwei Spieler. Anstelle von weiteren Mitspielern besteht die Option, computergesteuerte **??? einzubinden. Wie in Alarmstufe Rot darf man auch allein gegen bis zu sieben Computerspieler antreten. Dune 2000 liegen ca. 30 Karten für den Mehrspieler-Modus bei. Jeder Mitspieler benötigt eine eigene CD.*

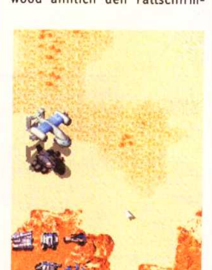
STEUERUNG

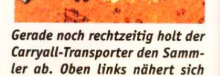
Auch hier orientiert sich Dune 2000 sehr nahe an C&C 2. Die Kombination aus Hotkeys und Maussteuerung läßt sich eben nicht mehr verbessern. Einziger Unterschied entsteht durch die für Dune bekannten Carryall-Transporter. Sammler und beschädigte Einheiten fahren falls möglich nicht zur Werkstatt bzw. Raffinerie, sondern werden geflogen.





ein Dune 2- Clone. Fakt bleibt, daß die Suche nach spielerischen Unterschieden zwischen Dune 2000 und Command & Conquer Gold oder Alarmstufe Rot schon eine Lupe erfordert. Durch den Hintergrund entstehen allerdings einige Besonderheiten auf Dune, die es in C&C nicht gab. Die üblen Wetterverhältnisse auf dem Wüstenplaneten machen Lufteinheiten ziemlich ineffektiv. Nur die Atreides verfügen mit den Omnythoptern über leichte Bomber, die Westwood ähnlich den Fallschirm-





Gerade noch rechtzeitig holt der Carryall-Transporter den Sammler ab. Oben links nähert sich schon ein Sandwurm.



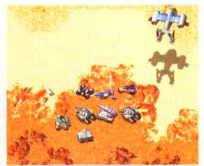
Der Belagerungspanzer wartet auf den Carryall-Transporter, der ihn in die Werkstatt fliegen wird. Nach der Reparatur kehrt er allerdings nicht automatisch auf seinen alten Platz zurück.



Sobald der Statusbalken einer Einheit in den kritischen gelben Bereich abrutscht, beginnt das Fahrzeug zu rauchen.



In einer Zwischensequenz sind auch die Carryalls zu sehen. Hier hebt er einen Sammler auf.



Der Computer ignoriert des öfteren auch schweren Beschuß und fährt weiter zur Basis.

bomben der Soviets in Alarmstufe Rot handhabt. Die merkwürdigen Fluggeräte erinnern an riesige Libellen und stürzen schon bei leichtem Raketenbeschuß ab. Eine Mischung aus Infanterie, Trikes (wie die Nod-Mots), Wüstenbuggies (wie Mantel des Schweigens, nur ohne Tarnfähigkeit), Panzern (es gibt keine Panzer mit zwei Waffengattungen wie die Mammuts) und Raketenwerfern stellt die Hauptstreitkraft.

Zeiten und Wunder

Erinnern Sie sich an die wirklich dämlichen Sammler in C&C? Hier hat Westwood endlich etwas unternommen. Die eigenen Einheiten reagieren sehr viel intelligenter und bilden keine Staus mehr, es sei denn, man provoziert sie absichtlich, und selbst das ist nicht ganz einfach. Drei bis vier Sammler teilen sich ohne Chaos eine Raffinerie, und wenn ein Rudel beschädigter Panzer gleichzeitig in der Werkstatt einfällt, wird brav einer nach dem anderen bedient, ohne daß sich der Spieler ständig darum kümmern müßte. Darüber hinaus helfen in den späteren Missionen die für Dune typischen Carryall-Transporter. Die riesigen Senkrechtstarter tragen Sammler zu den Spicefeldern, holen sie dort wieder ab und bringen, sofern Kapazitäten frei sind, auf Befehl beschädigte Einheiten in die Werkstatt. Nach der Reparatur stehen die Fahrzeuge dort auf Abruf bereit.

Prophezeiung

Wie gewöhnlich nehmen die Missionen im Laufe des Spiels

SCIENCE-FICTION-KULT

Frank Herbert landete mit Dune seinen ersten großen Hit. Mittlerweile gilt alles im Zusammenhang mit Dune als Kult. Im Laufe der Jahre entstanden passend zum Thema zwei Brettspiele, mehrere Sammelkartenspiele, fünf Computerspiele (davon zwei Onlinespiele), drei Versionen des zugehörigen Spielfilms, mehrere Lieder (Iron Maiden, Blind Guardian) und Soundtracks sowie ganze Lexika mit Informationen und Karten über Arrakis, Dune, den Wüstenplaneten...

Hier nur die wichtigsten Daten:

1965 1970 1975 1980 1985 1990 1995 2000

1965
• Dune, der erste Teil der Serie von Frank Herbert, erscheint. Nach kurzer Zeit gilt es als eines der wenigen Klassiker des Science-Fiction.

1969
• Dune Messiah, der zweite Teil von Frank Herbert, erscheint und spinnt die Geschichte nach dem Krieg um Dune weiter. Die Teile 3, 4 und 5 folgen.

1984
• Die Verfilmung des ersten Teils mit dem Titel „Dune" übernimmt David Lynch.

• Parker bringen ein Dune-Brettspiel auf den Markt

1985
• Frank Herbert veröffentlicht den sechsten Teil der Serie. Vor seinem Tod arbeitete er am siebten Teil, von dem jedoch nicht einmal Auszüge bekannt sind.

1992
• Die Softwareschmiede Cryo vertreibt über Virgin Dune, einen Genremix aus Adventure und Strategie, der vom ersten Buch von Frank Herbert handelt.

• Westwood erfindet das klassiche Echtzeit-Strategiespiel mit Dune 2, das grob die Story von Frank Herberts erstem Buch enthält.

1998
• Das Remake Dune 2000 von Westwood erscheint weltweit im August. Die dichte Atmosphäre erinnert an die Buchvorlage von Frank Herbert.

1999
• Die Filmgesellschaft New Amsterdam Entertainment dreht eine Serie über Dune, die bereits nächstes Jahr in den USA ins Fernsehen kommen soll.

SO ENTSTEHT ATMOSPHÄRE!

Große Mühe gab sich Westwood für alle Missionbriefings. Wie schon in Dune 2 gibt der Mentat, so nennen sich die strategischen Berater der Anführer, dem Spieler Informationen, Ratschläge und Ziel des nächsten Einsatzes vor. Um so authentisch wie nur möglich zu sein, imitieren die Akteure für diese Videosequenzen die Originalschauspieler des Spielfilms. Motive, Prinzipien und Beweggründe der einzelnen Häuser – Dune ist nämlich ein typisches Märchen, in dem Gut und Böse aufeinander treffen – sind überzeugend dargestellt. Durch die hohe Qualität und gute schauspielerische Leistung ist der Anreiz, jede einzelne Zwischensequenz zu sehen, enorm hoch. Schon allein deswegen lohnt es sich, Dune 2000 mit allen drei Parteien nacheinander durchzuspielen.



◀ ***Thufir Hawat, Mentat der Atreides, trinkt seinen Spice-Kaffee.***

▼ ***Der Freme sieht aus wie Chani, die Frau von Muad'-Dib im Spielfilm.***

Typisch für alle Fremen sind die blauen Augen, die durch das Spice entstehen.

▲ ***Thufir Hawat bleibt trotz des Messers an seiner Kehle ziemlich cool...***

▶ ***Durch diesen Auftrag gewinnen die Atreides die Fremen als Verbündete.***

an Umfang zu. Regelmäßig neue Fahrzeuge und Gebäude halten den Spieler bei der Stange. Der Schwierigkeitsgrad steigt in einer angenehmen Kurve an. Wenn die ersten paar Minuten überstanden sind, ist es meist nur eine Frage der Zeit, bis es einem gelingt, die Verteidigung des Gegners zu durchdringen. Ähnlich wie in C&C baut der Computer zerstörte Strukturen an gleicher Position wieder auf. Hauptziel ist also wieder einmal der feindliche Bauhof, der sich meist im letzten Eck der Karte versteckt. Üble Vorwürfe, der Computer cheate, um seine enormen Verluste an der Front auszugleichen, bewahrheiten sich nicht in Dune 2000. Allerdings wächst ähnlich wie C&C durch die Tiberiumbäume in Dune 2000 das Spice nach und ist stets reichlich vorhanden. Im Sand bildet sich eine kleine Gasblase, die mit einem lauten Knall explodiert und die wertvolle Ressource in breitem Umfang verstreut. Besonders Infanteristen sollten sich von den Spiceblasen fernhalten. Für die späteren Missionen sind durchschnittlich ca. 2-3 Stunden zur Lösung erforderlich. Die Gesamtspielzeit auf leichtem Schwierigkeitsgrad liegt damit bei ca. 50 Stunden für alle drei Kampagnen.

Finale

Den meisten Spaß bringen die zwar schweren, aber abwechslungsreicheren Missionen am Schluß jeder Kampagne. Dann ist endlich eine große Auswahl an Fahrzeugen und Gebäuden vorhanden, um eine eigene ausgefeilte Strategie zu entwickeln. Erst am Schluß kommen zudem die gesamten Vorzüge eines Hauses zur Geltung. Die Atreides können auf die Fähigkeiten der Fremen zurückgreifen, die sich unsichtbar in die feindliche Basis schleichen, sie erkunden und zu einem geeigneten Zeitpunkt Schlüsselgebäude angreifen. Schallwellenpanzer und Omnythopter bringen jedoch kaum Vorteile. Bei den Ordos lassen



sich per Deviator einige nette Taktiken ausführen. Der Modifizierte Raketenwerfer verschießt Nervengas, das Feinde kurzzeitig zum Überlaufen bewegt. Mit dem Saboteur reicht den Ordos schließlich ein kurzer Moment, um selbst das stärkste Gebäude, die feindlichen Paläste, mit einem Schlag zu zerstören. Der Saboteuer ist allerdings nicht mehr so schnell wie in Dune 2 und sehr verwundbar. Die Harkonnen führen momentan noch die stärksten Truppen ins Feld, allerdings hat Westwood hier noch kleine Änderungen zur endgültigen Version angekündigt. Der Devastator ist ein atomgetriebener Panzer von gewaltigen Ausmaßen. Seine Feuerkraft sucht ihresgleichen, und wenn er vernichtet wird, möchte sich niemand in der Nähe aufhalten. Zum Glück schleicht das Ungetüm im Schneckentempo über das Schlachtfeld, so daß die Harkonnen selten ins Vergnügen kommen, die wandelnden Bomben als Kamikaze-Einheiten zu mißbrauchen. Schließlich besitzen die Harkonnen noch die Hand des Todes. Diese relativ schwachen Atombomben zerstören in einem großen Umkreis schlecht gepanzerte Gebäude wie Windfallen sofort.

Alexander Geltenpoth



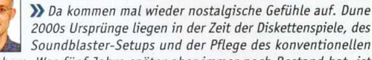
Eine Atomrakete der Harkonnen explodiert hier mitten in der Basis der Atreiden.



Selbst schnelle Quads können an so einem Bollwerk aus Raketentürmen nicht vorbeifahren.

KOMMENTAR

» Als absoluter Fan von Dune 2, Dune, dem Buch, und dem gleichnamigen Spielfilm bin ich vom Remake absolut begeistert. Während sich der Vorgänger nur bedingt an die Romanvorlage hielt, entfernt sich Dune 2000 auch nicht viel weiter von Frank Herberts Werk, als der Film das tat. Besonders die hervorragenden Videosequenzen haben es mir angetan. Der kultige Spielhintergrund übt sogar eine noch stärkere Anziehungskraft aus als beide Command & Conquer-Teile. Wem letzteres gefallen hat, der wird sicher auch mit dem neuen Dune glücklich. Schade nur, daß Westwood noch nicht die neue Engine von C&C 3 einsetzte, denn grafisch hinkt Dune 2000 eben doch über ein Jahr hinter der Genrekonkurrenz her. Trotzdem, wer klassische Echtzeit-Strategiespiele mag, darf sich dieses Werk nicht entgehen lassen. «



KOMMENTAR

» Da kommen mal wieder nostalgische Gefühle auf. Dune 2000s Ursprünge liegen in der Zeit der Diskettenspiele, des Soundblaster-Setups und der Pflege des konventionellen Speichers. Was fünf Jahre später aber immer noch Bestand hat, ist Westwoods nach wie vor einmalige Spielidee, die erst mit C&C so richtig erblühen konnte. Dune 2 war 1993 nämlich gelinde gesagt nicht gerade ein Chartbreaker. Ich meine, mit den hervorragenden Filmsequenzen und der leicht verbesserten Alarmstufe Rot-Engine wird Frank Herberts Buchvorlage sogar besser in Szene gesetzt, als es 1984 in David Lynchs Kinofilm gelang. Mein Tip: Erst den Film aus der Videothek holen und dann Dune 2000 spielen. «



Mindestens:	P100, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P133, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	8 Sp. LAN/TCP/IP, Modem	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/80-140 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Westwood / Virgin	Veröffentlichung:	August 1998
Grafik:	82%	Sound:	85%
Genre:	Echtzeitstrategie		

87% Einzelspiel

84% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» ***Das Remake des ersten Echtzeitstrategiespiels*** «



GUTE TAKTIKEN SIND SCHWER ZU DURCHSCHAUEN

-- 6 Elitesoldaten unterstehen Ihrem Befehl -- STOP --
Ihr Auftrag: Überfälle und Sabotageakte gegen die Wehrmacht -- STOP --
Sorgfältige Planung entscheidend -- STOP -- Nutzen Sie die individuellen
Fähigkeiten Ihrer Männer -- STOP -- Verluste werden nicht akzeptiert! -- STOP --
Zielgebiete: Norwegen, Afrika, Frankreich und Deutschland -- STOP --
Belohnung: stundenlange Herausforderungen und purer Spielspaß! --STOP --















The X-Files: The Game • Interaktiver Film



MISSING IN ACTION

Höchste Alarmstufe! Die beiden Top-Agenten Scully und Mulder sind seit einem Einsatz in Seattle spurlos verschwunden. Craig Willmore vom örtlichen FBI wird mit der undankbaren Aufgabe betraut, alles über den Verbleib der beiden herauszufinden...

Natürlich sind Sie es, die im Spiel in die Rolle Craig Willmores schlüpfen. Mitch Pileggi alias Skinner informiert Sie im FBI-Hauptquartier von Seattle über die mysteriösen Umstände – anschließend packen Sie Ihr Handwerkszeug – Apple Newton, Türöffner, Nachtsichtgerät, Pistole, Fotoapparat, Handschellen etc. – zusammen und machen sich auf zu dem Motel, in dem Scully und Mulder zuletzt logiert hatten. Schon bald führen Sie Ihre Ermittlungen in eine alte Lagerhalle, in der Sie einen alarmierenden Fund machen: Sie stoßen auf einen Blutfleck, der laut Analyse des Polizeilabors von Dana Scully herrührt, eine Pistolenkugel und Kisten mit einem eigenartigen, bleiartigen Pulver. Waren Fox Mulder und Dana Scully vielleicht einem Schmugglerring auf der Spur, der krumme Geschäfte mit Drogen oder radioaktivem Material machte? Was hat es mit dem Toten auf sich, der tags darauf am Bootssteg hinter der Lagerhalle gefunden wird? Fragen über Fragen türmen sich auf, die ganz X-Files-typisch mit zunehmender Dauer Ihrer Nachforschungen immer rätselhafter werden.

Traditionelles Adventure-Interface

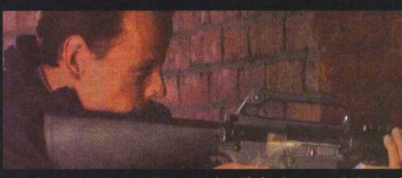
So geheimnisvoll Craig Willmores Fall auch scheint, bei der Steuerung der Ermittlungen geht es recht intuitiv zu. Das Interface von The X-Files: The Game unterscheidet sich nämlich kaum von denen anderer Adventures: Am unteren Bildschirmrand wird Ihr sehr überschaubares Inventory verwaltet – bei Bedarf klicken Sie die benötigten Items einfach doppelt an oder ziehen sie mit der Maus in den eigentlichen Spielbereich, um sie mit anderen Personen zu „benutzen". Gespräche führen Sie über ein kleines Multiple-choice-Textfenster, in dem Sie auch bereits abgeschlossene Unterhaltungen zur Gedächtnisauffrischung noch einmal ablaufen lassen können. An vereinzelten Stellen eröffnet Ihnen das Programm die Möglichkeit, auf bestimmte Situationen unterschiedlich zu reagieren, was aber genau wie die Wahl unterschiedlicher Sätze im Multiple-choice-Fenster kaum wesentliche Auswirkungen auf den Spielverlauf hat – manchmal provozieren kurioserweise sogar alle gebotenen Gesprächsalternativen beim Gegenüber ein und dieselbe Reaktion. An den Schauplätzen des Spiels, die Sie auf der Landkarte in Ihrem PDA anwählen, bewegen Sie sich ebenfalls per Maus nach Myst-Manier von Bildschirm zu Bildschirm. Der kontextsensitive Cursor klärt Sie dabei über alle Hotspots auf dem Screen auf, an denen Interaktionen möglich sind. Nur in Ausnahmefällen werden Sie gehalten, die Tastatur zum Spielen heranzuziehen; dies ist beispielsweise der Fall, wenn Sie im Polizei-Computer recherchieren. Etwas unlogisch ist in diesem Zusammenhang, daß eine der ersten Aufgaben des Spiels darin besteht, Willmores (d. h. Ihr eigenes!) Paßwort für den Rechner herauszufinden.

Ausgeklügeltes Hilfesystem

Sollten Sie partout einmal nicht wissen, in welche Richtung Sie weiter ermitteln sollen, bietet



Das FBI-Hauptquartier von Seattle (oben) ist die Arbeitsstätte von Craig Willmore, der den Fall Mulder & Scully übernimmt.



Gemeinsam mit einem Kollegen machen Sie in einer Lagerhalle Jagd auf Russen, die Sie der Schmuggelei verdächtigen.



Unappetitliche Leichenfunde geben dem aufstrebenden jungen FBI-Agenten Craig Willmore immer wieder neue Rätsel auf.

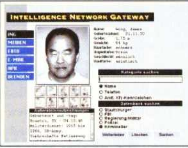


Der geheimnisvolle LKW am Hafengelände enthält wichtige Hinweise, an die man allerdings nur unter Lebensgefahr herankommt.

SO SPIELT SICH THE X-FILES: THE GAME



Verwandelt sich der kontextsensitive Mauscursor in ein Auge, können Sie wichtige Beweismittel in Ihrer unmittelbaren Umgebung aus nächster Nähe betrachten.



Häufiges Konsultieren des Polizei-Computers ist Pflicht in X-Files, wenn Sie Fingerabdrücke auswerten oder einfach nur Informationen über Personen abrufen wollen.



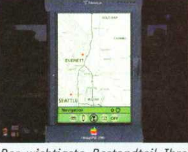
Sind Sie auf der richtigen Fährte und haben Agent Intuition aktiviert, leuchtet oben rechts der blaue Punkt auf, über den Sie im Notfall Hinweise abrufen können.



Manchmal können Sie bei Gesprächen emotional unterschiedlich reagieren. Je nachdem, welches Rechteck Sie anklicken, fällt Ihre Antwort z. B. flapsig, ernst oder wütend aus.



„Normale" Gespräche mit Zeugen oder Kollegen laufen über ein Multiple-choice-Textfenster ab, während man Fragen zu gesammelten Beweismitteln über die Item-Leiste oben abwickelt.



Der wichtigste Bestandteil Ihrer Ausrüstung ist der Newton, mit dem Sie Tagebuch führen, e-Mails mit Ihren Kollegen austauschen und die verschiedenen Schauplätze des Spiels anwählen können.

PC ACTION PRÜFSTAND THE X-FILES: THE GAME

PRO & CONTRA

+ *Atmosphärisch sehr dicht am TV-Vorbild*
+ *Spannende Story*
+ *Gute Qualität der FMV-Sequenzen*
+ *Gute schauspielerische Leistungen*
+ *Hervorragende deutsche Lokalisierung*
+ *Weitgehend intuitives Maus-Interface*
+ *Mehrstufiges Hint-System*

- *Sehr linearer Spielverlauf*
- *Recht kurz*
- *Actionsequenzen mit nervigem Zeitfaktor*
- *Vorgegaukelte Interaktionsvielfalt*
- *Mulder & Scully tauchen erst ganz am Schluß auf*

SPIELTIEFE

The X-Files: The Game ist auch von Einsteigern in 10 bis 15 Stunden zu bewältigen, was man den Entwicklern ausnahmsweise nicht einmal zum Vorwurf machen kann – die Story des Spiels bietet nämlich nicht mehr und nicht weniger als eine Episode der Fernsehserie. Genre-bedingt bleiben die Interaktionsmöglichkeiten recht beschränkt, und echte Puzzle-Herausforderungen werden geübte Adventure-Veteranen vergeblich suchen. Ärgerlich ist, wie halbherzig manche Features umgesetzt wurden: So bleibt die Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Emotionen oder Antworten meist bloße Makulatur, die sich auf den Spielverlauf nur unwesentlich auswirkt. Positiv hervorzuheben sind der Verzicht auf „zeitschindende" Schiebe-Puzzles à la Harvest of Souls und die umfangreichen angebotenen Hilfstellungen, falls man im Spiel doch einmal „hängenbleibt".

GRAFIK

Die VirtualCinema-Engine von The X-Files: The Game basiert auf Quicktime 3.0 und unterstützt 16 Bit-Farbtiefe bei einer Auflösung von 640x480 Pixeln. Ingame-Videos laufen – bedingt durch die Elemente des Interfaces – im Letterbox-Format ab, lediglich kurze Cutscenes werden bildschirmfüllend präsentiert. Anders als in aktuellen Konkurrenzprodukten müssen Sie in X-Files nicht mit dem Interlaced-Modus vorliebnehmen. Verfügen Sie über einen etwas schwächeren Rechner, der mit der Verarbeitung der Bilddaten nicht mehr so ganz nachkommt, können Sie dem Programm ein wenig auf die Sprünge helfen, indem Sie animierte Elemente wie bewegtes Wasser in den Hintergründen abschalten.

SOUND & MUSIK

Abgesehen von Mark Snows Original-X-Files-Thema im Intro bekommen Sie im Spiel sehr wenig Musik zu hören; dort können Sie sich jedoch an hervorragenden 3D-Soundeffekten und an der erstklassigen Sprachausgabe erfreuen, für die sogar die deutschen Sprecher der Fernsehserie herangezogen wurden. Nach wie vor keine Selbstverständlichkeit ist, daß man sich bei der Lokalisierung von The X-Files: The Game erfolgreich um eine lippensynchrone Umsetzung der deutschen Sprachausgabe bemüht hat.

STEUERUNG

***The X-Files:** The Game wird fast ausschließlich über die Maus gesteuert: Ein kontextsensitiver Cursor zeigt Ihnen Interaktionsmöglichkeiten auf, Gegenstände aus dem Inventory kommen per Drag & Drop im Spiel zum Einsatz. Lediglich der Polizei-Computer macht gelegentlich ein paar Tastatur-Eingaben erforderlich.*
***Handling:** Im großen und ganzen geht die Bedienung von The X-Files: The Game sehr intuitiv vonstatten. Eigenartig ist allerdings, warum die Zahl der möglichen Savegames auf drei beschränkt zu sein scheint. Dieses Manko läßt sich jedoch umgehen, indem Sie bei der Anwahl des Punktes „Speichern" im Hauptmenü die linke Shift-Taste gedrückt halten. Daraufhin öffnet sich ein ganz normales Windows-Fenster, in dem Sie so viele Spielstände abspeichern können, wie Sie wollen.*

INSTALLATION

HD-Speicherplatz Minimum 180 MB, Standard 270 MB, Voll 3,3 GB

X-FILES IM WETTBEWERB

Grafikschnittstellen	*DirectDraw*	*DirectDraw*	*DirectDraw, Direct3D*
Höchste Auflösung/Farbtiefe	*640x480/16 Bit*	*640x480/16 Bit*	*800x600/16 Bit*
Sound	*DirectSound*	*DirectSound*	*Intel RSX 3DSound*
Videoqualität	*sehr gut*	*gut*	*befriedigend*
Spieldauer	*niedrig*	*sehr hoch*	*hoch*
Hilfefunktion	*einstellbar*	*nein*	*einstellbar*
Untertitel	*nein*	*nein*	*ja*

VERGLEICH

Detektivstories im Gewand des Interaktiven Films scheinen zur Zeit eine kleine Renaissance zu erleben. Gegenüber Black Dahlia und Text Murphy kann das X-Files-Game nicht nur mit Atmosphäre und der Lizenz der Kult-TV-Serie auftrumpfen, sondern auch durch seine technischen Qualitäten. Leider ist das Agenten-Vergnügen recht kurz geraten – Black Dahlia und Tex Murphy bieten eindeutig komplexere Puzzles und längeren Spielspaß. In der Machart der Rätsel ähnelt X-Files am ehesten Westwoods Bladerunner, kann aber dessen Flexibilität im Spielablauf nur eine sehr lineare Story entgegensetzen.

Bladerunner	**90%**
X-Files	**71%**
Tex Murphy: Overseer	**70%**
Black Dahlia	**65%**

Ihnen The X-Files: The Game eine Reihe gut gelöster Hilfestellungen an. Zunächst sollten Sie ins FBI-Hauptquartier zurückfahren und Ihren Chef Shanks aufsuchen. Zeigen Sie diesem Ihre (automatisch mitprotokollierten) Aufzeichnungen im Newton, wird er Ihnen verraten, an welchem Ort Sie sich noch genauer umschauen sollten. Nützt dies nichts, können Sie immer noch den optionalen Agent Intuition hinzuschalten, der von einem blauen Punkt rechts oben auf dem Bildschirm symbolisiert wird. Diese Funktion liefert auf Wunsch derart detaillierte Hilfestellungen, daß es fast nicht möglich ist, an einem Rätsel des Spiels vollkommen zu scheitern.

Mit gesundem Menschenverstand

Gehirnakrobatik wird Ihnen im X-Files-Spiel nicht abverlangt, alle Puzzles lassen sich mit der Spürnase eines virtuellen Detektivs lösen: Sie haben es hier nicht mit den berüchtigten Denk- und Schieberätseln oder dem Kombinieren scheinbar disparater Gegenstände zu tun, sondern gehen



The X-Files: The Game verfügt über eine adventure-typische Inventarleiste, die schnellen Zugriff auf Ihre Agenten-Utensilien gewährt.



Eine Videoaufzeichnung liefert erste Anhaltspunkte, daß das Verschwinden von Scully und Mulder nicht allein rational zu erklären ist.

Können diese Augen lügen?





Dune 2000™ ist ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem Sie Ihre Tapferkeit, Ihr taktisches Geschick und Ihre militärische Macht unter Beweis stellen müssen. Sind Sie stark genug, um sich der Herausforderung des Imperators zu stellen? Im Kampf um DUNE gibt es nur ein Motto: Wer das Spice kontrolliert, kontrolliert den Wüstenplaneten.
Lieferbar ab Ende Juni 1998 komplett in Deutsch !!!

Westwood STUDIOS

75,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
184 SPIELELÖSUNGEN & 7000 CHEATS	DA	29,90
ADDICTION PINBALL	KD	49,90
AGE OF EMPIRES	KD	79,90
AGE OF EMPIRES: NEUE EOPCHE	KD	29,90
AIR WARRIOR 3 (3DFX)	KD	65,90
AIRLINE TYCOON	KD	79,90
ALIEN EARTH -US VERSION-	E	89,90
ANNO 1602 SPEZIAL-PAKET: ANNO 1602 + ZUSATZ CD + STRATEGIEBUCH	KD	109,90
ANNO 1602 -PIRATE'S ISLE ZUSATZ CD-	KD	29,90
ANSTOSS 2	KD	69,90
ANSTOSS 2 VERLÄNGERUNG	KD	29,90
ARMY MEN -US VERSION-	E	79,90
BABYLON 5: INT. REFERENCE GUIDE	E	59,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLESPIRE (07/98)	KD	79,90
BATTLEZONE	KD	79,90
BEST OF MICROPROSE STRATEGIE COLL.	KD	69,90
BEST OF VOODOO COMPILATION (3DFX): NUCLEAR STRIKE, MOTO RACER, UND NEED FOR SPEED 2	KD	59,90
BLADE RUNNER	KD	85,90
BÖRSENFIEBER	KD	79,90
BUNDESLIGA MANAGER CHAMPIONS PACK	KD	59,90
BUNDESLIGA MANAGER 98 (DATEN 98/99)	KD	69,90
CAESAR 3: GROSSE SCHLACHTEN D. ANTIKE	KD	79,90
CARMAGEDDON MAX PACK	DA	54,90
CASTROL HONDA SUPER BIKE	KD	79,90
CIVIL WAR GENERAL 2	KD	69,90
COMMANDOS TAKTIKBUCH (EIDOS)	KD	19,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
C&C 2: DAS KOMBINAT INCL. ALARMSTUFE ROT + MISSION 1+2	KD	99,90
CONFLICT FREESPACE - GREAT WAR	E	89,90
DARK REIGN MISSION PACK	KD	34,90
DEATHTRAP DUNGEON -US VERSION-	E	85,90
DER INDUSTRIEGIGANT GOLD	KD	65,90
DESCENT COMPILATION (1&2)	DA	49,90
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE	KD	39,90
DIE BY THE SWORD	KD	64,90
DIE VERSUCHUNG CD-ROM bzw. DVD JE	KD	79,90
DOMINION STORM (07/98)	E	89,90
DROIYAN	KD	64,90
DSF FUßBALLMANAGER 98	KD	39,90
DT-INFO 98 PLUS	DA	39,90
EASTERN FRONT (EMPIRE)	KD	79,90
EASTERN FRONT MISSION PACK	E	34,90
EARTH 2140 GOLD PACK (INCL. MISSION 1+2)	KD	39,90
EMERGENCY	KD	65,90
F-22 LIGHTNING / COMANCHE 3 COMPILATION	DA	79,90
F1 RACING SIMULATION	KD	69,90
FALCON 4.0 (08/98)	KD	79,90
FALLOUT	KD	69,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	79,90
FINAL FANTASY 7	KD	79,90
FINAL FANTASY 7 -US VERSION- (07/98)	E	89,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	99,90
FLIPPERMANIA -TIMESHOCK & THE WEB-	DA	54,90
FORMEL 1 '97	KD	69,90
FORSAKEN	KD	75,90
FRANKREICH '98-WM-PAKET: FRANKREICH '98 + GRAVISGAME PAD	KD	109,90
GAME, NET & MATCH	KD	59,90
GRAND PRIX 550CCM (08/98)	KD	79,90
GRAND THEFT AUTO	KD	59,90
GEX 2 (3DFX)	DA	75,90
HALFLIFE (07/98)	E	89,90
HARDBALL 6 / WIN 95	DA	79,90
HEROES OF M&M 2 FULL FANTASY PACK 1&2	KD	69,90
HEXEN 2 - PORTALS OF PRÆVUS MISSION CD	DA	34,90
HEXPLORE	KD	79,90
HUGO 6	KD	59,90
INCOMING	KD	85,90
INCUBATION MISSION CD	KD	29,90
INTERSTATE 76 -NITRO RIDERS-	DA	46,90
I-WAR	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2	E	89,90
JAZZ JACKRABBIT 2 (INCL. TEIL 1)	DA	64,90
JEDI KNIGHT	DA	79,90
JEDI KNIGHT MISSION CD	DA	39,90
JOHN SINCLAIR: EVIL ATTACKS	KD	79,90
KAI'S POWER SHOW	KD	109,90
KKND 2 -KROSSFIRE-	KD	69,90
LANDS OF LORE 2	KD	69,90
LULA INSIDE	KD	29,90
M1 TANK PLATOON 2	KD	79,90
MAGIC - DUELS OF THE PLAINSWALKERS	KD	75,90
MECHWARRIOR 3 (07/98)	KD	75,90
MEGA PACK 9 COMPILATION / WIN 95	KD	65,90
MEG3PACK COMPILATION / WIN 95	KD	54,90
MICRO MACHINES V3	DA	79,90
MIGHT & MAGIC 1-6 LTD. ED. -US VERSION-	E	99,90
MONKEY ISLAND 3	KD	79,90
MONTY PYTHON: MEANING OF LIFE (06/98)	E	69,90
MONSTER TRUCK MADNESS 2.0	KD	89,90
MOTOR MASH (07/98)	DA	54,50
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
NEWMAN HAAS RACING (07/98)	DA	79,90
NHL BREAKAWAY™ 98 (07/98)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	79,90
NIGHTMARE CREATURES	E	99,90
OUTWARS	KD	94,90
PANDEMONIUM 2	KD	75,90
PANZER COMMANDER	KD	69,90
PANZER COMMANDER -US VERSION-	E	89,90
PERRY RHODAN: BRÜCKE I. D. UNENDL.	KD	59,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE	KD	75,90
POLICE QUEST SWAT 2 -US VERSION-	E	89,90
POLICE QUEST SWAT 2 (07/98)	DA	69,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (08/98)	KD	79,90
POWERBOAT RACING	DA	69,90
PRINT MASTER 4.0 PLATINUM	KD	69,90
QUEST FOR GLORY 5: DRAGONFIRE (07/98)	E	89,90
RAYMAN'S WORLD	KD	49,90
REBELLION	KD	79,90
RED BARON 2	KD	65,90
RED GUARD (ELDER SCROLLS) (07/98)	DA	79,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	69,90
ROBORUMBLE	KD	69,90
ROLE PLAYING GAME COMP. (12 SPIELE)	DA	59,90
SENSIBLE SOCCER WM 98	KD	79,90
SHANGHAI: DYNASTY	KD	49,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIN	DA	79,90
SOLDIERS AT WAR	DA	69,90
SPEC OPS	KD	79,90
STARCRAFT	KD	89,90
STARCRAFT ZUSATZ CD STELLAR FORCES	E	39,90
STAR FLEET ACADEMY: Chekov's Lost Mission	E	34,90
STARSHIP TITANIC	DA	69,90
STEEL PANTHERS ARSENAL COMPILATION	E	89,90
TEAM APACHE (07/98)	KD	69,90
TEX MURPHY: OVERSEER	E	99,90
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	KD	79,90
TITANIC	KD	39,90
TOMB RAIDER 2	KD	69,90
TOTAL ANNIHILATION - DIE CORE OFFENSIVE	KD	34,90
TOTAL HEAVEN COMPILATION incl. Civilization 2, Die Siedler 2 und Sim City 2000	KD	69,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
TRIPLE PLAY 99 / WIN 95	KD	79,90
ULTIMA ONLINE	E	99,90
ULTIMA COLLECTION	E	79,90
ULTIMATE FLIGHT PACK	KD	39,90
VR 3000	DA	75,90
WAR GAMES / WIN 95	KD	79,90
WARHAMMER: DARK OMEN	KD	79,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WING COMMANDER PROPHECY	KD	79,90
WIN 95 TUNER 2.0	KD	24,90
WORLD LEAGUE SOCCER 98	KD	74,90
WORMS 2	KD	75,90
X-COM: APOCALYPSE & TERROR F. T. DEEP	KD	59,90
X-COM: INTERCEPTOR	KD	69,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	DA	49,90
X-FIRE (SIR TECH) (07/98)	E	89,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	KD	85,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION: BALANCE	E	39,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
7TH LEGION	KD	29,90
9 - THE LAST RESORT	KD	29,90
AH-64 LONGBOW CLASSIC	KD	29,90
AKTE EUROPA	KD	39,90
A.T.F. CLASSIC	KD	29,90
BACKGAMMON	KD	14,95
BATTLE ISLE 3	KD	25,90
BEASTS & BUMPKINS CLASSIC	KD	29,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS 2	KD	29,90
BUCCANEER	KD	29,90
CHASM	KD	19,90
CIVILIZATION 2 INCL. MISSIONS	KD	59,90
COLONIZATION	KD	29,90
CONSTRUCTOR	KD	34,90
CREATURES	KD	35,90
DARK REIGN	KD	29,90
DUNE	DA	14,90
DESTRUCTION DERBY 2	KD	29,90
DIABLO	DA	49,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD 2	KD	39,90
ECSTATICA 2	KD	29,90
ELISABETH I.	KD	34,90
EXTREME ASSAULT	KD	39,90
F1 MANAGER 96	KD	19,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	39,90
FIN FIN -ZAUBERPLANET TEO-	KD	39,90
FLOYD	KD	39,90
FORMEL 1 '95 (3DFX)	KD	35,90
HEAVY GEAR	KD	44,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	39,90
HEXEN 2	DA	29,90
HOLIDAY ISLANDS	KD	29,90
HUGO 4	KD	39,90
IMPERIALISMUS	KD	29,90
IMPERIUM GALACTICA	KD	29,90
INCUBATION	KD	39,90
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
INTERSTATE 76	KD	34,90
JOINT STRIKE FIGHTER	KD	29,90
JUDGE DREDD PINBALL	DA	34,90
KISS & KILL	KD	29,90
JACK ORLANDO	KD	9,99
KKND CLASSIC	KD	29,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE	KD	14,90
LOST VIKINGS 2	KD	24,90
MAD TV 1&2	KD	29,90
MAHJONGG PROFESSIONAL	KD	14,90
MARS TAXI	KD	9,95
MASTER OF ORION 2	KD	29,90
MASTER LU & ORION BURGER	KD	39,90
M.A.X.	KD	19,90
MDK	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	KD	29,90
MONSTER TRUCKS	KD	29,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	KD	29,90
NHL 97 CLASSIC	KD	29,90
NORTH & SOUTH CLASSIC	E	14,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PANZER GENERAL 3D	KD	39,90
PATIENCEN & SOLITAIRE	KD	29,95
PAZIFIK ADMIRAL	KD	39,90
PLANER GOLD	KD	39,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	29,90
REBEL ASSAULT 2	KD	24,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
SCHAFKOPF 98	KD	24,90
SCHLEICHFAHRT	KD	34,90
SIEDLER	KD	24,90
SIM EARTH	KD	9,90
SIMON THE SORCERER 1&2	KD	29,90
SKAT, SCHAF- UND DOPPELKOPF	KD	14,95
SHIH TAO -BRETTSPIELUMSETZUNG-	KD	29,90
SOKOBLUE -KISTENSCHIEBEN-	KD	29,95
STAR GENERAL / WIN 95	KD	19,90
STAR FLEET ACADEMY	KD	49,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	39,90
STEEL PANTHERS 3	KD	29,90
S.P.Q.R.	KD	29,90
SUB CULTURE	KD	34,90
SUBWAR 2050	DA	14,90
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
TETRIS 3 CD PROFESSIONAL	KD	14,90
TEX MURPHY OVERSEER	KD	39,90
TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	KD	39,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TUROK	KD	44,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARWIND 2 - DIE INVASION	KD	39,90
WET - SEXY EMPIRE	KD	39,90
WING COMMANDER 4	KD	39,90
WIPEOUT 2097 (3DFX)	KD	29,90
X-COM: APOCALYPSE	KD	39,90
Z INCL. EXPANSION CD	KD	24,90
ZORK: DER GROßINQUISITOR	KD	44,90

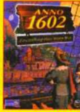
ZUBEHÖR

Artikel		Preis
ALFA QUAD PRO JOYSTICKUMSCHALTER	DA	49,90
ALFA TWIN PRO JOYSTICKUMSCHALTER	DA	49,90
CREATIVE LABS 3D BLASTER II, 8 MB	DA	469,90
CREATIVE LABS 3D BLASTER II, 12 MB	DA	579,90
DIAMOND MONSTER II (3DFX 2), 8 MB	DA	499,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS "X-TERMINATOR" PAD	DA	89,90
LARA CROFT FIGUR AUS TOMB RAIDER 1&2		79,90
MAXI GAMER 3DFX 2, 8 MB MIT 3DFX VOODOO 2 + F1 RACING	DA	499,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	269,00
MS SIDEWINDER GAMEPAD	DA	69,90
SAITEK PC DASH	DA	119,00
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	E	249,00
VOODOO 2 (MICRONICS/ORCHID) MIT 3DFX VOODOO 2 CHIPSATZ, 12 MB	DA	699,90

TOP GAMES IM JULI/AUG.*:

* = voraussichtlicher Erscheinungstermin für die nachfolgenden Spiele

Kompl. Dt. 65,90



Kompl. Dt. 79,90





Kompl. Dt. 79,90



Kompl. Dt 79,90





Kompl. Dt. 89,90



Kompl. Dt. 69,90



Kompl. Dt. 79,90



Kompl. Dt. 69,90



Dt. Anl. 79,90

Engl. 89,90



Engl. Vers. 89,90



Kompl. Dt. 79,90



Kompl. Dt. 49,90

Kompl. Dt. 69,90

WIAL VERSAND

PC CD ROM · PlayStation · NINTENDO 64 · DVD

http://www.wial.de

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:
Montag - Donnerstag
9[00] bis 18[00] Uhr
Freitag
9[00] bis 17[00] Uhr
Samstag
9[00] bis 13[00] Uhr

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG

Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
- gegenüber McDonalds® -
86150 Augsburg
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT

Adelungstr. 22
- direkt an der Fußgängerzone -
64283 Darmstadt
Mo - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 16 Uhr

WIAL SHOP NEU ISENBURG

Frankfurter Str. 147
63263 Neu Isenburg
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP INGOLSTADT

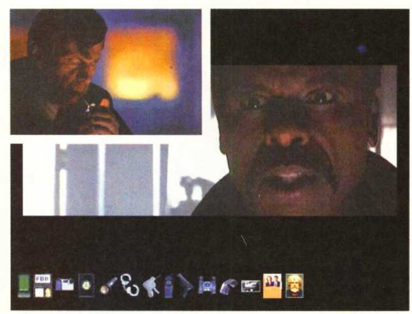
Ballhausgasse 2
- direkt am Schloß -
85057 Ingolstadt
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP GERA

Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGLISCH, KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
Nachnahme plus 9,90 DM, Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Mindestbestellwert: 24,00 DM. Softwarebestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



Gelegentlich trifft man neben Scully und Mulder auch noch auf andere Bekannte aus der TV-Serie, so z. B. den cigarette-smoking man und den geheimnisumwobenen Mr. X.

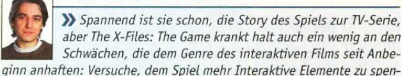


Mulder und Scully sind finsteren Machenschaften auf der Spur: Als sie in eine heruntergekommene Lagerhalle eindringen, beendet ein mysteriöser bewaffneter Überfall jäh ihre Ermittlungen.

bei Ihren Ermittlungen so vor, wie Sie es in der Realität auch machen würden. Was allerdings nicht ausbleibt, ist das eine oder andere „Pixel Hunting" zum Auffinden wichtiger Items und zeitkritische Action-Sequenzen, in denen man stets mehrere Bildschirmtode stirbt, bis man die richtige Handlungssequenz herausgefunden hat. Technisch erwies sich The X-Files: The Game als sehr solide – während des Tests war kein einziger Programmabsturz zu verzeichnen. Auch die sorgfältige deutsche Lokalisierung läßt bis auf wenige unglückliche Formulierungen kaum Wünsche offen. Daß sich X-Files-Fans in dem Spiel sofort wie zuhause fühlen, wird nicht nur durch die (etwas spärlich ausgefallene) Mitwirkung von Gillian Anderson und David Duchovny garantiert, sondern auch durch die Mitarbeit von Produzent Chris Carter und Story-Editor Frank Spotnitz.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR



» Spannend ist sie schon, die Story des Spiels zur TV-Serie, aber The X-Files: The Game krankt halt auch ein wenig an den Schwächen, die dem Genre des interaktiven Films seit Anbeginn anhaften: Versuche, dem Spiel mehr Interaktive Elemente zu spendieren, bleiben leider im Ansatz stecken, und so klickt man sich ohne allzu große Herausforderungen durch die Geschichte. Schwierig wird es eigentlich nur, wenn man auf dem Bildschirm ein wenige Pixel großes Item übersieht oder unter Zeitdruck arbeiten muß und die notwendige Handlungssequenz noch nicht heraus hat. Fans werden ferner sicherlich enttäuscht sein, wie kurz der Auftritt von Scully und Mulder in dem Spiel ausgefallen ist – nachdem es sich dabei wohl um den hauptsächlichen Kaufanreiz handelt, kann man hier schon fast von Etikettenschwindel sprechen. Trotzdem bietet The X-Files: The Game für einige Stunden gute Unterhaltung und ist technisch auf der Höhe der Zeit. «

X-FILES IM WEB

Es ist kaum verwunderlich, daß Sites zum Thema X-Files im Internet reich vertreten sind. Falls auch Sie die Wahrheit draußen im Net suchen, hier ein paar Sites, bei denen Sie mal vorbeischauen sollten:



The X-Files Alphabet Book (http://www.ii.net/~jcw/xfiles/index.html) bietet im Lexikonstil zu den meisten Aspekten der TV-Serie knappe, prägnante Informationen und versorgt Sie stets mit aktuellen News rund um Mulder und Scully.



X-Files Game Central (http://www.inmation.com/xfilesgame) ist speziell dem X-Files-Spiel gewidmet. Wer mit seinen Ermittlungen über den Verbleib der beiden Kult-Agenten nicht weiterkommt, findet hier eine erschöpfende Auswahl von Hilfestellungen, feinsäuberlich gestaffelt nach Hints, Spoilers bis hin zur Komplettlösung. Ein Pinboard ermöglicht darüber hinaus den Gedankenaustausch mit anderen X-Philes.



Eine mehr oder weniger wissenschaftliche Abhandlung über „Akte X – Analyse einer Kultserie und ihres Umfeldes" stellt Silke Eckelmann auf ihrer Homepage (http://www.geocities.com/Area51/Labyrinth/5755/) vor. Nicht nur die TV-Serie selbst wird in dieser Diplomarbeit eingehend unter die Lupe genommen, auch X-Files-Merchandising und Erfahrungen mit X-Philes-Zusammenkünften kommen hier zur Sprache.

KOMMENTAR

» Mulder und Scully, die Mystery-Klassiker, feiern einen gelungenen Einstand in der Spielewelt. Und das, obwohl sich die Entwickler eng an die TV-Serie gehalten haben und das Genre nicht gerade Top-Hit-Lieferant ist. Geschickt reichert Fox das bekannte Fernseh-Szenario mit spannungsgeladener Atmosphäre an. Technisch und genrebedingt ist mir aber der Spielverlauf zu linear, teilweise zu anspruchslos und vor allem zu kurz. Trotzdem, nicht nur für X-Files-Fans ein gutes Stück Software-Unterhaltung auf hohem technischen Niveau. «

Mindestens:	P120, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	4.000 MB/180-3.300 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Fox Int./EA	Veröffentlichung:	Sommer 1998
Grafik: 85%	Sound: 78%	Genre:	Interaktiver Film

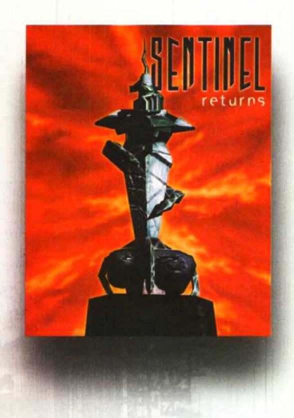
71% Einzelspiel — **– %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Nicht nur für X-Philes ein netter Zeitvertreib «

SENTINEL returns

ANZEIGE



SENTINEL – DER MYTHOS

Kein Titel der Computerspiel-Geschichte ist so legendär wie Geoff Crammonds "Sentinel". Über 500.000 Spielefreaks schlug der Strategieepos Mitte der 80er Jahre in seinen Bann. Zu ihnen zählte John Cook, heute Produzent und Leiter des Entwicklungsteams von "Sentinel Returns". Und damals wie heute bringt John das, was er einmal in die Hand genommen hat, auch zu Ende: Aberhunderte von Levels ließ er nicht locker, bis der letzte Sentinel absorbiert war. Geschafft aber glücklich freute er sich auf den verdienten Abspann, doch was war das – statt monumentaler Grafikergüsse à la 1985 fing das Spiel einfach wieder von vorne an. Erregt griff John zum Telefonhörer und schaffte es tatächlich Geoff Crammond ans andere Ende zu bekommen. Seine Antwort war ebenso kurz wie ehrlich: "Was?!! Du hast es durchgespielt? Ich dachte nicht, daß jemand so verrückt sein würde."

Bringt "Sentinel Returns" endlich das ersehnte Happy End? Was erwartet den erschöpften Spieler nach 666 Levels aufopferungsvoller Echtzeit-Strategie? Und was in aller Welt hat "Die Klapperschlange"-Regisseur John Carpenter dazu bewegt den Soundtrack für "Sentinel Returns" zu komponieren? Das und vieles, vieles mehr erfahren sie ab 17. Juli auf Ihrem heimischen PC oder PlayStation.



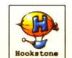


SENTINEL – SO GEHT'S

Willkommen in der lebensfeindlichen Welt des Sentinel.
Wo strategiesches Können Leben rettet.
Wo Angst und Gefahr Ihre Wegbegleiter sind.
Wo die nächste Attacke Ihre letzte sein kann.

OK, und so geht's: Wenn der Sentinel die geringste Chance wittert, wird er Sie zerstören. Der Sentinel thront auf dem Berggipfel und beobachtet jeden Ihrer Schritte. Sobald er Sie entdeckt absorbiert er gnadenlos Ihre gesamte Energie, meiden Sie also seinen Blick und bleiben Sie in Bewegung. Ergänzen Sie Ihre Energie-Reserven indem Sie Bäume anzapfen (ja, Bäume!). Ebnen sie sich so den weg nach oben, bis der Sentinel unter Ihnen steht. Jetzt absorbieren Sie ihn, nehmen seinen Platz ein und beamen sich in den nächsten Level.

Klingt doch ganz einfach,oder? Tja, anfangs vielleicht... Lassen Sie sich aber nicht entmutigen – Sie sind doch sicher intelligenter als ein dahergelaufenes außerirdisches Bergwesen...











M.A.X. 2 • Strategie

WECHSELBALG

Etliche Nachfolger rundenbasierter Strategiespiele wurden und werden aus ersichtlichen Gründen mit einem Pseudo-Echtzeit-Modus nachgerüstet, der die breite Masse zum Kauf animieren soll. Bisher mit wenig Erfolg, denn normalerweise kränkeln jene Spiele in Echtzeit, obwohl sie Zug um Zug viel Spaß machen. Skepsis ist also geboten, wenn Interplay für den Nachfolger von M.A.X. Echtzeit zur Alternative anbietet.





Eine Staffel Jäger und Erdkampfflugzeuge bewacht eine Basis aus der Luft (ganz oben). Außerhalb der Luftabwehr kann dieser Bomber ohne Widerstand einen feindlichen Geschützturm ausschalten.

Auf ihrer Reise durch das Universum führten die Clans in M.A.X. zahlreiche Kriege über Bodenschätze und Lebensraum gegeneinander. Doch schon damals war klar ersichtlich, daß sie nicht die einzige Spezies in den unendlichen Weiten der Galaxis sind. Die mächtigen Artefakte außerirdischer Rassen fanden jedoch nur als Hilfsmittel in den Schlachten Einsatz. Abgesehen von kleineren Scharmützeln hält der Friede Einzug, jedoch nicht für lange Zeit. Eine bisher unbekannte außerirdische Rasse, die sogenannten Sheevat, haben die fruchtbaren und rohstoffreichen Planeten der Menschen entdeckt.

Schatten der Vergangenheit

M.A.X. ist und bleibt wohl das am besten durchdachte rundenbasierte Strategiespiel. Designer Ali Atabek, der natürlich auch im Team für den Nachfolger vertreten ist, sorgte durch ein ausgefeiltes Regelsystem und abwechslungsreiche Missionen, die sogar leichten Rätselcharakter aufweisen, für fast perfekten Spielspaß. Lediglich die hervorragende, aber zu defensive Gegner-KI sowie zu große Vorteile durch undurchdringliche stationäre Stellungen deuteten ansatzweise auf Schwachstellen hin. Damit steht Interplay vor einem gewaltigen Problem. Die hohen Erwartungen an M.A.X. 2 sind dementsprechend schwer zu erfüllen, geschweige denn zu übertreffen. Interplay hat die Herausforderung angenommen und an zahlreichen Features weiter gefeilt.

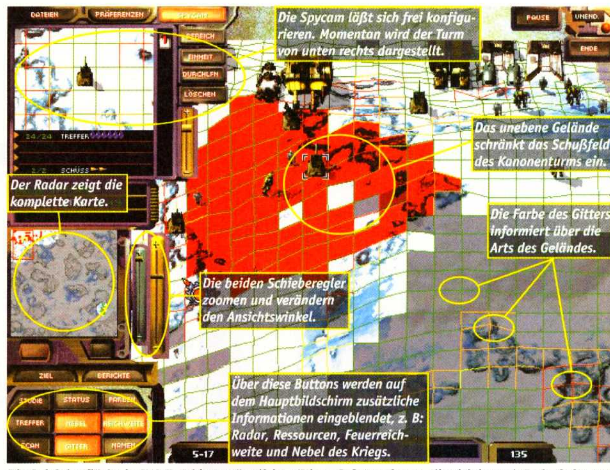
Simplifiziert

Während M.A.X. noch Features enthielt, die zwar realistisch,

aber für die meisten Spieler langweilig sind, präsentiert sich M.A.X. 2 zeitgemäß und aufs Wesentliche konzentriert. Munition, Treibstoff, Öl und Versorgungstunnel sowie damit zusammenhängende Fahrzeuge und Verwaltungsmöglichkeiten sind verschwunden. Alle Einheiten suchen automatisch in ihrer ganzen Radarreichweite nach Bodenschätzen, das mühsame Abgrasen hat also auch ein Ende. Ohne diese zeitraubende Logistik ist erst Echtzeit möglich, aber auch rundenbasiert handelt es sich eher um eine Verbesserung. In den Einzelspieler-Missionen erreichte Interplay beim ersten Teil jedoch gerade durch begrenzte Munitions- und Treibstoffvorräte oftmals knifflige Situationen, die in M.A.X. 2 in dieser Weise kaum noch auftreten. Natürlich wartet Interplay mit angemessenem Ersatz für die Vereinfachungen auf.

Verwinkelt

Echtes 3D-Terrain verkompliziert die Planung und Ausführung geschickter Angriffe. Sicht- und Schußlinien werden berücksichtigt, sogar indirektes Feuer ist möglich, falls eine andere Einheit das Ziel sehen kann. Der Unterschied zwischen Sicht- und Feuerreichweite prägt auch den zweiten Teil. Eine Gruppe Raketenwerfer ist ohne Scouts, Aufklärungsflugzeug oder mobilen Radar hilflos. Die größere Schuß- und Sichtreichweite unterliegt nun auch dem Terrain, wodurch schnelle, kleine Fahrzeuge mit geringer Feuerreichweite in schwierigem Gelände einen großen Vorteil besitzen. Optisch besitzt das 3D-Terrain fließende Übergänge. Ein Knopfdruck, und das Grit erscheint, das Berge, Ebenen und Seen in kleine Quadrate aufteilt. Je nach Passierbarkeit ist die Farbe des Quadrats grün, gelb, orange oder rot. Gebäude sind nur auf grünen Bauplätzen möglich, gelbe Flächen bremsen Fahrzeuge ab, während nur Infanteristen in orangefarbene Gebiete vordringen können. Lufteinheiten haben unabhängig vom Gelände immer ungehinderte Einsatzmög-



Die Spieloberfläche in M.A.X. 2 bietet sämtliche nötigen Informationen, die sich je nach Bedarf ein- und ausblenden lassen. Dadurch hat der Spieler sofort den kompletten Überblick und kann seine Aktionen planen. Die dunklen Flächen rechts unten zeigen jene Gebiete, die vom Nebel des Kriegs verborgen sind.

RUNDE VS. ECHTZEIT



Optisch sind beide Varianten, abgesehen vom „Zug beenden"-Button, absolut identisch. Im Vergleich zu anderen rundenbasierten Strategiespielen ist die Grafik noch sehr gut. Nimmt man jedoch die Echtzeit-Konkurrenz als Maßstab, kann M.A.X. 2 nicht mehr mithalten. Dafür fallen einerseits sämtliche Animationen zu unnatürlich und abgehackt aus. Andererseits ist die Auflösung von 640x480 einfach zu niedrig.

Der rundenbasierte Modus unterteilt sich wie im Vorgänger und dürfte bestens bekannt sein. Entweder führen alle Spieler nach einer strengen Reihenfolge ihren Zug aus, oder aber es ziehen alle gleichzeitig. Letztere Option brachte etwas mehr Schwung ins Spiel und war ideal für den Mehrspieler-Modus. Darüber hinaus besteht jetzt die Möglichkeit, alles wirklich in Echtzeit zu spielen. Wer glaubt, durch dieses Feature degradiere sich M.A.X. 2 zu einem C&C-Clone, täuscht sich gewaltig. Zum einen besteht nämlich im Einzelspieler-Modus immer die Möglichkeit, die Zeit anzuhalten, im Multiplayer-Modus ist die Option begrenzt. Die Pause läßt sich zur Vergabe von neuen Befehlen nutzen. Verzichtet man stolz auf diesen kleinen Trick, entstehen enorme Probleme für den Spieler. In M.A.X.2 werden nämlich bestehende Formationen so gut wie möglich gehalten, wodurch sich aktivierte Gruppen nur gemeinsam bewegen, aber nicht zusammen an eine Stelle ziehen lassen. Nach kurzer Zeit splittert sich eine Gruppe dadurch auf und muß mühsam in Handarbeit neu formiert werden. Dazu benötigt der Spieler Zeit, die in Echtzeit nicht zur Verfügung steht. Was rundenbasiert nur ein kleines Problem verursacht, bricht dem Echtzeit-Modus ohne Pause das Genick. Ein spielerischer Unterschied zwischen Echtzeit mit (optional auch automatischer) Anwendung der Pause und dem simultanen rundenbasierten Modus ist kaum vorhanden. Allerdings reagiert der Computer anders (siehe Künstliche Intelligenzen), wodurch der Echtzeitmodus leichter zu schaffen ist.

lichkeiten. Aus der Draufsicht ist das 3D-Terrain bestenfalls zu erahnen. Ein zweiter Schieberegler ändert den Blickwinkel, der sich von 90° bis immerhin 60° verstellen läßt.

Guerillakrieg

Zudem sorgt die Vegetation in Form von Büschen und Bäumen für Abwechslung. Unintelligente, außerirdische Lebensformen tummeln sich in der Wildnis und dienen als Übungsziele. Kleine Wälder bieten Sichtschutz und sind ideale Stellen für einen Hinterhalt. Bis der Gegner merkt, was gespielt wird, hat er schon verloren oder zumindest herbe Verluste hinnehmen müssen. Nach wie vor bleibt M.A.X. eine der wenigen (Echtzeit-)Strategiespiele, bei denen nur Verbände aus verschiedenen Einheiten in Kombination zum Sieg führen. Schlag-

PC ACTION PRÜFSTAND — M.A.X. 2

PRO & CONTRA

- \+ Alternativer Echtzeit-Modus
- \+ Vereinfachtes Regelsystem
- \+ Enorme strategische Tiefe
- \+ Hohe Gegner-KI, wenn rundenbasiert
- \+ 3D-Terrain
- \+ Einheiten- und Gebäude-Upgrades
- \+ Optionsreiche Mehrspielerfunktion
- \+ Abwechslungsreiches Leveldesign und Aufgabenstellung
- \+ Wegpunkte

- \- Schlechte Gegner-KI im Echtzeit-Modus
- \- Formationen halten nur teilweise im Echtzeit-Modus
- \- Maximal nur 15 Einheiten zu aktivieren
- \- Schlechtes Routefinding

DEUTSCHE VERSION

Technisch und inhaltlich bestehen keine Unterschiede zwischen der amerikanischen und der deutschen Version. Sämtliche Versionen sind international. Sollten die nur befriedigend übersetzten Phrasen stören, läßt sich per Neuinstallation Englisch als Sprache auswählen.

SPIELTIEFE

Über 50 Missionen mit ständig steigendem Schwierigkeitsgrad rauben selbst geübten Strategen die letzten Kraftreserven. M.A.X. 2 ist hierbei sehr abwechslungsreich und überrascht den Spieler immer wieder aufs Neue mit kleinen Gemeinheiten. Zwar ist es weniger kompliziert als der Vorgänger, besitzt aber trotzdem die gleiche Spieltiefe, und zwar völlig unabhängig davon, ob man Echtzeit oder rundenbasiertes Spiel wählt. Zudem bedeutet ein höherer Schwierigkeitsgrad in M.A.X. 2, daß meist nur die KI der Gegner besser ist, aber trotzdem nicht mehr Feinde auftauchen. Dadurch erhält M.A.X. 2 eine verbesserte Wiederspielbarkeit.

STEUERUNG

Wie jedes gewöhnliche (Echtzeit-)Strategiespiel stellen ein paar Hotkeys und die Maus die beste und einfachste Möglichkeit der Eingabe dar. Hierbei findet wie im Vorgänger das verbreitete C&C-System Verwendung. Auf die Tastatur läßt sich je nach Zeitdruck am ehesten verzichten.

INSTALLATION

Minimal: 65 MB
Mittel: 550 MB
Komplett: 650 MB

Bereits die Minimal-Installation kopiert sämtliche Spieldateien. In der mittleren Version sind noch alle Missionskarten und Kampagnen enthalten, wodurch die Ladezeiten zwischen den Missionen verkürzt sind. Nachdem eine Mission normalerweise über eine Stunde dauert, nimmt man anschließend gern eine Minute Ladezeit in Kauf und hält sich fast 500 MB der Festplatte frei. Die CD wird auch bei einer Komplettinstallation benötigt.

SOUND & MUSIK

Die Soundeffekte beschränken sich größtenteils auf Fahr-, Schwimm-, Lauf- und Rollgeräusche der Einheiten sowie den Waffeneinsatz. Ähnlich wie in der Grafik ist M.A.X. 2 hier kaum realistisch, weder Kanonen noch MGs knattern richtig, und der WHOOSHH-Sound der Raketen klingt ärmlich. Schön gemacht hingegen ist die Musik, die sich größtenteils kaum vernehmbar im Hintergrund hält, um hin und wieder mit sanfter Gewalt hervorzubrechen und die Stimmung anzuheizen.

LEISTUNGSMERKMALE

Trotz 3D-Terrain, 3D-gerenderten Gebäuden und Einheiten sowie der Möglichkeit, den Sichtwinkel einzustellen, unterstützt M.A.X. 2 keine 3D-Grafikkarten. Die Auflösung liegt immer bei 640x480 und 16 Bit-Farben, womit selbst alte und leistungsschwache Grafikkarten kein Problem haben. Einzig und alleine die Prozessorleistung und der RAM-Speicher sind entscheidend. Bei 70% der Leistung ist M.A.X. trotz sichtbarem Ruckeln noch spielbar. Darunter leidet der Spielspaß gerade bei größeren Schlachten mit vielen Einheiten enorm.

CPU	RAM	Spielbarkeit
PII 333	64 MB RAM	100
P 200	32 MB RAM	80
P 166	32 MB RAM	70
P 133	32 MB RAM	60
P 133	16 MB RAM	40

(Beste Spielbarkeit = 100%)

M.A.X. 2 IM WETTBEWERB

	M.A.X. 2	StarCraft	KKND 2
Rassen	2	3	3
Missionen	4x9 + 20+	3x10	3x17
Zahl der Einheiten	31+24	3x12	3x12
Typen	Boden, Wasser, Luft	Boden, Luft	Boden, Luft
Zahl der Gebäude	2x18	3x15	3x16
Ressourcen	2	2	2
Fog of War	ja	ja	ja
Karten-Editor	nein	ja	ja
Missionen-Editor	ja	ja	nein
Multiplayer-Karten	31	40	20
Terrainarten	5	5	3
Gebäude-Upgrades	unendlich	dreistufig	fünfstufig
Einheiten-Upgrades	unendlich	dreistufig	nein
Höhenunterschiede	mehrstufig	zweistufig	dreistufig
Truppenformationen	ja	ja	nein
Aktivierbare Einheiten	15	12	unendlich
Erfahrene Einheiten	ja	nein	ja
Gegner-KI	sehr gut	gut	sehr gut
Routefinding	befriedigend	gut	gut
Wegpunkte	ja	ja	ja
Schwierigkeitsgrade	7	keine	keine

MULTIPLAYEROPTION



Wie schon der Vorgänger besitzt M.A.X. 2 einen durchdachten Mehrspieler-Modus, der jetzt um die Variante in Echtzeit reicher ist. Ein Multiplayer-M.A.X. 2 in Echtzeit unterscheidet sich kaum noch von anderen Genrevertretern. Alternativ dazu können rundenbasiert die Züge simultan oder nacheinander ausgeführt werden. Doppeltes Zeitlimit setzt die Spieler ordentlich unter Druck. Damit ist einerseits die maximale Zeit gemeint, die für eine Runde zur Verfügung steht, und andererseits die Zeit im Simultanspiel, die noch gewährt wird, nachdem der Mitspieler seine Runde beendet hat. Neben den üblichen Spielmöglichkeiten über Modem, LAN und Internet steht auch ein Mehrspieler-Modus an einem PC (natürlich nur rundenbasiert) zur Verfügung.

GRAFIK

Wie beim Vorgänger ist die Grafik hauptsächlich zweckmäßig und erfreut kaum das Auge. Wabernde Wogen, die sogar das Grit bewegen, sowie kaum sichtbare Licht- und Schatteneffekte tragen trotz des Aufwands kaum zur Verbesserung des optischen Gesamteindrucks bei. M.A.X. 2 strotzt ähnlich wie der Vorgänger kaum vor spektakulären Explosionen und Feuergefechten. Alles ist relativ nüchtern gestaltet. Die relativ geringe Auflösung von 640x40 bei 16 Bit-Farben ermöglicht auch gar keine großen Sprünge.



Bei maximaler Vergrößerung sind auch kleine Details sichtbar. Für einen guten Kompromiß aus Übersicht und Optik ist jedoch der Ausschnitt zu klein.



Der stufenlose Zoom erlaubt die Darstellung der ganzen Karte ähnlich dem Radar auf einem Bildschirm. Viel erkennen kann man dann allerdings nicht mehr.



M.A.X. 2 bietet echtes 3D-Terrain, das in der Draufsicht jedoch unsichtbar bleibt. Bestenfalls über das farbige Grit sind Höhenunterschiede zu erkennen.



Der Blickwinkel läßt sich zwischen 90° und 60° fließend einstellen, wodurch das 3D-Terrain selbst ohne Grit erst richtig deutlich zum Vorschein kommt.

VERGLEICH



Mit der Echtzeitstrategiereferenz kann M.A.X. 2 hauptsächlich wegen der zweitklassigen Grafik nicht mithalten. Gerade im Vergleich zu StarCraft fällt zudem ein schwerwiegender Mangel an Atmosphäre auf. M.A.X. 2 stellt eine Art rundenbasiertes Dark Reign dar, ist aber im Punkt strategische Tiefe deutlich überlegen. Alles in allem ist es eine gelungene Verbesserung des ersten Teils, der trotz längst veralteter Grafik für Hardcore-Strategen selbst heute noch interessant ist.

Spiel	Wertung
StarCraft	90%
KKND 2	86%
M.A.X. 2	85%
Dark Reign	84%
M.A.X. (abgewertet)	81%

wörter wie Luft-, Land und Seehoheit haben durchaus Bedeutung und sind kampfentscheidend. Selbst eine kleine Bodentruppe, die den Gegner mehr als ein gelangweiltes Lächeln kosten soll, besteht aus einem mobilen Radar, mindestens 2 schnellen Einheiten, die leichten Flankenschutz bieten und zusätzlich Gebiet erkunden, sowie einigen Kampfeinheiten, die über mittlere bis große Reichweite verfügen. Sollte dieser recht ausgewogene Verband jedoch auf nur ein einziges Bodenkampfflugzeug stoßen, ist die zusammengestellte Truppe schon so gut wie vernichtet.

Bauherr

Im Gegensatz zum ersten Teil ist eine gut verteidigte Basis hier nicht das Maß aller Dinge. Die Ressourcen sind auf der Karte meist so weit verstreut, daß nur mobile Einheiten den ganzen Bereich effektiv abdecken können. Hinzu kommt der hohe Energieverbrauch stationärer Verteidigungsanlagen sowie von Land- und Seeminen. Dadurch sind alle Spieler zu einem offensiven Vorgehen gezwungen. Durch diese veränderten Grundbedingungen kann der Computer leichter ausgetrickst werden, als das noch im ersten Teil der Fall war. Für den durchschnittlichen Strategiespieler bleibt es dennoch ein hartes Stück Arbeit, das jede Menge Spaß macht.

Alexander Geltenpoth



Eine harte Verteidigungsstellung des Gegners: Kanonentürme, stationäre Raketenwerfer, Radar und Luftabwehr in Kombination.



Sobald ein Gefecht stattfindet, reicht ein Druck auf F1, und der Hauptbildschirm zentriert sich über der beschossenen Einheit.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Wer M.A.X. gespielt hat, wird sich bestimmt an die überragende Gegner-KI erinnern. Abgesehen von der zu defensiven Einstellung gab es daran nichts zu bemängeln. Gleiches gilt für die KI von M.A.X. 2, die sich so erfreulich von anderen (Echtzeit-)Strategiespielen abhebt. Allerdings macht sich ein deutlicher Unterschied zwischen rundenbasierter und der Echtzeit-Variante bemerkbar. Im Rundenkampf analysiert der Computer genau seine Erfolgsaussichten anhand der ihm zur Verfügung stehenden Daten und agiert entsprechend. In Echtzeit läßt er sich aber zu der einen oder anderen unüberlegten Handlung hinreißen. Qualitativ gehört die KI in beiden Fällen zur Spitzenklasse.

KOMMENTAR



» Hardcore-Strategen und Taktiker werden Interplay den kleinen Seitensprung zu den Schmalspur-Echtzeit-Strategiespielen verzeihen, denn im Endeffekt läßt sich dieser nur mit Pause spielen. Echtzeit nimmt hier also nichts von den strategischen Möglichkeiten weg. Gleichzeitig entfallen aber auch die Vorteile der Echtzeit-Strategiespiele. Wer gar nichts von rundenbasierten Spielen hält, wird also auch vom zweiten Teil enttäuscht sein. Mit einem lachenden und einem weinenden Auge betrachte ich hingegen den kompletten Verzicht auf die Logistik und das Verschwinden der kniffligen Rätselaufgaben in den Einzelmissionen. Trotzdem: M.A.X. 2 ist der absolute Overkill für jeden Strategen. Reine Gelegenheitsspieler sollten jedoch die Finger davon lassen. «

KOMMENTAR

» Natürlich mußte es auch bei M.A.X. 2 einen Echtzeit-Modus geben. Aber warum eigentlich? Weil dann offensichtlicher wird, daß sich Kollege PC dort bei weitem nicht so intelligent verhält wie im Rundenkampf? Ohne Frage besitzt Interplays Strategical weiterhin im langsameren Spielmodus seine größten Vorzüge. Durch die mannigfaltig konfigurierbaren Schwierigkeitsgrade hält M.A.X. 2 hier auch für Profis beinharte Herausforderungen bereit, zumal die Einheiten beider Seiten sich endlich einmal gravierend voneinander unterscheiden. Sieht man von einigen technischen Schwächen ab, geht die Kaufempfehlung deshalb auch in Ordnung. «

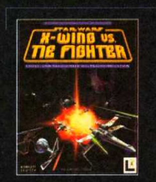
Mindestens:	P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	2Sp./PC, Mod., 6Sp. LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	670 MB/70 MB-650 MB	Preis:	ca DM 80,-
Hersteller:	Interplay/Acclaim	Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 79% | Sound: 81% | Genre: Strategie

85% Einzelspiel | **88%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

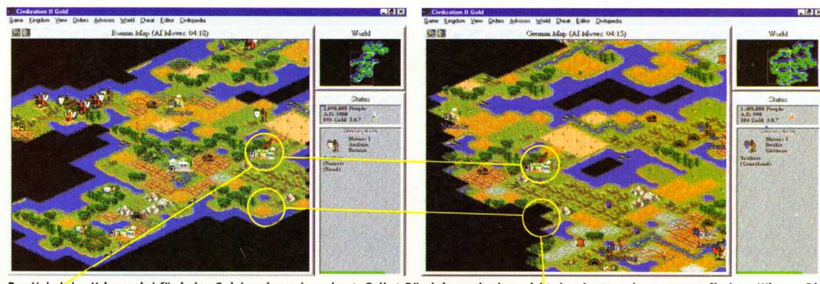
» Rundenbasiert: Hübsch, mächtig, intelligent, fordernd «


STAR WARS
X-WING VS. TIE FIGHTER

STAR WARS
X-WING VS. TIE FIGHTER
BALANCE OF POWER

STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE

www.funsoft-online.com



Der Nebel des Kriegs wird für jeden Spieler eigens berechnet. Selbst Bündnisse erlauben nicht den Austausch von geografischem Wissen. Die Römer (weiß) sind auf die Germanen (blau) im Osten getroffen. Die jeweils noch unerforschten Gebiete unterscheiden sich beträchtlich.

Civilization 2 Multiplayer • Strategie

WIR SIND DAS VOLK

Strategiespiele kommen und gehen, Civilization bleibt. Seit über zwei Jahren kann sich das geniale rundenbasierte Strategiespiel als Genrereferenz behaupten, trotz veralteter Grafik und des ungebrochenen Echtzeit-Strategiebooms. Die dritte Erweiterung nach den Civilization Scenarios und Fantastic Worlds bringt erstmals ein wirklich neues Feature ins Spiel.

PC ACTION GOLD

Am Stadt-Menü hat sich nichts geändert. Alle wichtigen Daten sind auf einen Blick ersichtlich. Befehle können direkt gegeben werden.

Civilization ist ein Evergreen, den jeder kennen und gespielt haben muß. Jedoch schon der zweite Teil konnte inhaltlich nur mit wenigen Änderungen aufwarten. Im Endeffekt funktioniert auch Civilization 2 Multiplayer immer noch nach dem nun sechs Jahre alten Spielprinzip, das damals das ganze Genre revolutionierte und andere Softwareschmieden zu Nachahmungen animierte. Oft kopiert, doch nie erreicht – unter diesem Motto scheint MicroProse auch diesen Teil angegangen zu sein, denn sogar die Erfinder selbst tasteten die bewährten Inhalte nicht an.

Never change a winning team...

Civilization 2 bleibt die ausführlichste Simulation eines Volks auf seinem Weg in die Zukunft. Der Spieler kümmert sich um sämtliche Belange seines Reichs, sei es im wirtschaftlichen, militärischen oder diplomatischen Bereich. Dabei dürfen Punkte wie Bevölkerung, Forschung, Infrastruktur und Produktion ebensowenig vernachlässigt werden, wodurch Civilization 2 dem Spieler unterschiedlichste Möglichkeiten und Varianten an die Hand gibt. Daraus resultiert die schier endlose Motivation des Klassikers: aus

Dank Editor und umfangreichem Kartenmaterial sind Spiele in Europa, Amerika, der ganzen Welt oder in verschiedensten Fantasy-Reichen kein Problem. Sämtliche Szenarien und Karten des alten Civilization 2 können auch in der Multiplayer-Version weiter verwendet werden.



VERGLEICH

Civilization 2 beweist wieder einmal deutlich: Spielinhalte, Wiederspielbarkeit und Spieloptionen sind wichtiger als hervorragende Grafik und Soundeffekte. So wird der Klassiker nur vom nagelneuen und technisch wie inhaltlich glänzenden Anno 1602 übertroffen, das aber eher eine wirtschaftliche als eine strategische Herausforderung darstellt. Beim zu abstrakten Imperialismus hingegen entsteht langfristig nicht die gleiche Motivation, während Conquest of the New World ebenfalls schon zwei Jahre auf dem Buckel hat, keine bessere Technik bietet und vom Spielinhalt nicht annähernd so überzeugt wie Civilization 2.

Spiel	Wertung
Anno 1602	88%
Civilization 2	87%
Imperialismus:	85%
Conquest of the New World	82%

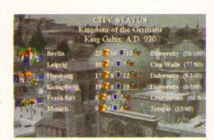
dem Zusammenspiel von kurz- und langfristigen Strategien, egal ob sie expansiv und militärisch sind oder eher den diplomatischen und wissenschaftlichen Weg einschlagen. Es gibt in jeder Situation wichtige Entscheidungen zu fällen, die enorme Anforderungen an den Spieler stellen. Dank einsteigerfreundlichem Tutorial, mehreren Schwierigkeitsgraden und steiler Lernkurve ist Civilization 2 für jedermann geeignet.

Im Westen nichts Neues

Abgesehen vom Mehrspieler-Modus bietet Civilization 2 Multiplayer wie bereits erwähnt keine Neuerungen. Dies hat zumindest



Im Mehrspielermodus lassen sich nur Vorhaben verheimlichen.



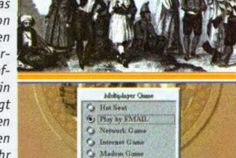
Ein kurzer Überblick der Städte reicht aus, um größere Produktionen zu planen und auszuführen.

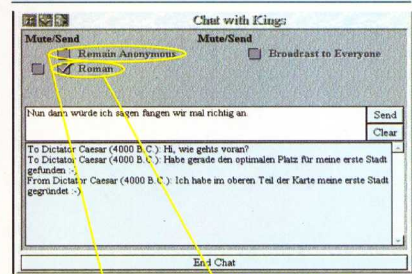
einen angenehmen Vorteil: Alte Szenarien und Karten können sofort und problemlos übernommen werden. Immerhin sind große Teile der beiden oben angesprochenen Zusatz-CDs enthalten, wodurch diese neue Fassung auch im Einzelspieler-Modus etwas mehr bieten kann als das zwei Jahre alte Original. Der Editor zur Kreation eigener Szenarien und Karten ist ebenso enthalten wie alle bisher erschienenen Patches. MicroProse hat für den Mehrspieler-Modus außerdem einen Internetserver angekündigt, auf dem sich alle Spieler weltweit für vergnügliche Matches einfinden können. Was fehlt, ist ein umfassendes Grafik- und Sound-Update, das sich MicroProse anscheinend als die ausschlaggebende Neuerung für Civiliaztion 3 aufspart.

Alexander Geltenpoth

DER MEHRSPIELER-MODUS

Wirklich neu in Civilization 2 ist also nur der Mehrspieler-Modus, der dafür immerhin etliche Varianten und Möglichkeiten bietet. Im Angebot stehen Spiele für zwei Beteiligte über Modem oder eine serielle Verbindung. Bis zu sieben Spieler können hingegen an einem PC, über e-Mail, IPX- oder TCP/IP-Verbindung die Weltherrschaft an sich reißen. Eine Mischung aus Modem und Hot Seat ist leider nicht möglich, so daß drei oder mehr Spieler mit zwei verbundenen PCs doch nur an einem Rechner spielen können. Abgesehen vom Spiel über e-Mail oder an einem PC besteht zudem die Möglichkeit für alle Beteiligten, sämtliche Runden synchron und gleichzeitig auszuführen. Spielen Sie nämlich abwechselnd, hat das einschneidende Nachteile. Abgesehen von den Zwangspausen fällt nämlich der Computer in Ihrer Abwesenheit für Sie Entscheidungen, falls ein Mitspieler diplomatische Beziehungen zu Ihnen aufnimmt! Im schlimmsten Fall führt das dazu, daß Ihr Gegner von Ihrem computergesteuerten Alter ego Technologien erpreßt, die Sie niemals kampflos herausgegeben hätten! Ein einstellbares Zeitlimit sorgt bei jeder der obigen Varianten für halbwegs ungebrochenen Spielfluß und etwas mehr Spannung durch Zeitdruck. Je nach Wahl dürfen Mitspieler außerdem von Anfang an oder frühestens nach erstem Kontakt miteinander chatten und eine gemeinsame Strategie planen.





Das Chat-Fenster erlaubt die Auswahl der Empfänger sowie das Verschicken anonymer Nachrichten. Nervende Mitspieler lassen sich abschalten.

KOMMENTAR

» Trotz veralteter Grafik und Klänge besticht Civilization 2 auch heute noch durch seinen grandios umgesetzten Spielinhalt. Diese neue Fassung mit integriertem Mehrspieler-Modus ist somit immer noch für all jene interessant, die Civilization 2 noch gar nicht kennen, oder aber für jene, die es immer noch regelmäßig spielen, die Mehrspieler-Version des ersten Teils – CivNet – nicht besitzen und ausreichende Möglichkeiten haben, das Multiplayer-Angebot auch zu nutzen. Ob das letztendlich über Internetanschluß oder mit ein paar Freunden an einem PC geschieht, ist nicht relevant. Eine Alternative zu Civilization 2 gibt es trotz des erhabenen Alters von sechs Jahren immer noch nicht, was sich Ende dieses Jahres mit Alpha Centauri jedoch ändern könnte. Allen Fans des Klassikers drängt sich vermutlich der Gedanke auf, daß sie hier zum vierten Mal für eine Kleinigkeit zur Kasse gebeten werden, die andere Softwareschmieden als kostenloses Update zur Verfügung stellen würden. Jedoch gerade der Mehrspieler-Modus haucht diesem Methusalem der Spiele neues Leben ein, das die treue Fangemeinde sicher nicht missen möchte. «

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P133, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	Modem, 7 Sp. PC, LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	450 MB/100 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	MicroProse	Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 80% Sound: 82% Genre: Strategie

87% Einzelspiel

92% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Der Mehrspieler-Modus zum genialen Strategiespiel «

Final Fantasy VII • Rollenspiel

NIPPON EPOS

Bereits 1987 erschien für Nintendos NES der erste Teil von Final Fantasy. Das Rollenspiel wurde zur Serie und trat einen unvergleichlichen Siegeszug über fast alle Konsolensysteme an. Von Final Fantasy VII wurden für die PlayStation bisher allein in Japan zwei Millionen Exemplare verkauft, in den USA eine weitere Million. Erstmals dürfen nun auch PC-Besitzer diesem Phänomen auf den Zahn fühlen.

Auch im siebten Teil der Serie zaubert Ihnen Squaresoft in der Tat eine „finale Phantasie" auf den Monitor. Die Japaner entwerfen das endzeitliche Bild eines geschundenen Planeten. Die beherrschende Shinra-Gruppe errichtete überall auf der Oberfläche riesige Reaktoren, welche die Mako-Energie, den Lebenssaft des Planeten, aus kommerziellen Gründen ausbeuten. Die frustrierte Bevölkerung, unfähig, sich gegen die militärische Macht des Regimes aufzulehnen, vegetiert in der vom Verfall bedrohten Hauptstadt Midgar vor sich hin, und auch in den Dörfern außerhalb der Metrolpole ist das Leben trist geworden. Die kleine Rebellengruppe Avalanche will

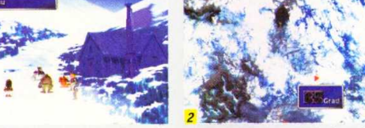


Kaninchen vor der Schlange! Die Heldengruppe steht vor dem Bösewicht Sepiroth (schwarzer Mantel). Zum schnelleren Navigieren „verschwinden" andere Partymitglieder übrigens vom Bildschirm und tauchen erst an neuralgischen Punkten automatisch wieder auf.

SO SPIELT SICH FINAL FANTASY VII

Die Vielseitigkeit von Final Fantasy VII läßt sich kaum in wenigen Bildern einfangen. Squaresofts Randall Fujimoto spricht von verschiedenen Spielsystemen: „Wir haben ein Weltkarten-System, darauf können Sie Städte und Dörfer erkennen. Wenn Sie dorthin gehen, erreichen Sie das, was wir Feld-System nennen. Hierin integriert wurde das komplette Kampfsystem mit allen Monstern. Außerdem haben wir noch das Menüsystem, das Filmsystem und die Mini-Spiele." Da sich beinahe die gesamte Geschichte auf der Ebene des „Feldsystems" entwickelt, sehen Sie hier exemplarisch einen typischen Spielabschnitt:





1 ***Lagebesprechung und Aufbruch. Hinter diesem Berg vermutet unsere Heldentruppe das verheißene Land. Cloud formiert über das Menü eine Dreiergruppe, und los geht's.***



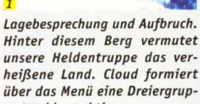
2 ***Eines der zahllosen Zwischenspiele. Gegen die Eiseskälte muß nach jedem Etappenziel eine Aufwärmpause eingelegt werden. Nach einigem Joypad-Rütteln steigt die Körpertemperatur an.***



3 ***Endlich oben! Im Höhleneingang entdecken Sie einen der wertvollen Speicherplätze. Natürlich bleibt auch dieser nicht ungenutzt. Ständig könnten Gegner auftauchen.***



4 ***Im Menümodus wird gespeichert. Mit Zaubern oder Tränken können Sie hier auch Ihre Energiereserven füllen oder die wertvolle Zaubermateria neu verteilen. Gleich wird's wohl ernst!***





5 ***So ist es! Wie aus dem Nichts taucht ohne Vorwarnung ein zweiköpfiger Drache auf. Nicht immer liegt der letzte Speicherpunkt so günstig. Kampfmodus und alle auf einen!***



6 ***Gegen übermächtige Gegner helfen nur starke Geschütze. Soeben wurde ein mächtiger Blitzzauberer beschworen. Das kostet den Drachen mindestens 2.000 Lebenspunkte.***

7 ***Jetzt geht es um Leben und Tod. Zwei Kameraden sind schon am Ende ihrer Kräfte und können nicht mehr eingreifen, doch mit der Limit-Technik Meteor-Regen gelingt der Sieg.***

8 ***Geschafft! Final Fantasy belohnt Sie mit einer Videosequenz. Mit Hilfe eines Zaubers sind die Kameraden wieder einsatzfähig. Reichen die Reserven bis zum nächsten Speicherpunkt?***

sich nicht kampflos dem Trübsinn ergeben und begehrt gegen Shinra auf. Zunächst soll ein Mako-Reaktor in die Luft gesprengt werden, und genau hier kommen Sie, Cloud Strife, ins Spiel. Als ehemaliges Mitglied einer Shinra-Eliteeinheit erscheinen Sie Barret, dem Anführer der Avalanche, bestens geeignet, den Anschlag zu unterstützen. Dieser gelingt tatsächlich, und nach anfänglichem Mißtrauen entwickeln sich freundschaftliche Bindungen zwischen den Teammitgliedern. Squaresoft läßt in der Folge in rund 100 Stunden Nettospielzeit ein waschechtes Melodram durch das CD-ROM rieseln. Zwischen den bis zu neun Partygenossen entwickeln sich zarte Bande samt Eifersüchteleien, Bösewichte kommen und gehen ebenso wie Sinnkrisen und Katastrophen, und am Ende wartet – na klar – die Rettung der Welt.

Fernöstlicher Konsalik

Um es gleich vorwegzunehmen: Sie müssen schon ein Fan der schaurig-schwülstigen Manga-Romantik sein und eine gehörige Portion Pathos vertragen, dann aber belohnt Sie Squaresoft mit Atmosphäre pur. Erstaunlich ist dabei vor allem, wie diese er-



Zwischenspielchen Snowboardrennen – nur mit dem Brett kann Cloud hier den nahen Gletscher erreichen. Die Steuerung des Sportgeräts wird Ihnen vor Beginn der Arcade-Einlage mitgeteilt.



Irfit, der Feuerdämon, wird beschworen. Sein Flammensturm verursacht rund 600 Schadenspunkte bei jedem Gegner. Auch diesen Zauber bewirkt eine Materia-Substanz.

PC ACTION PRÜFSTAND — FINAL FANTASY VII

PRO & CONTRA

+ Ausgeklügeltes Kampf- und Magiesystem
+ Epische Hintergrundgeschichte mit vielen Wendungen
+ Über eine Stunde an Videosequenzen mit Hilfe der Spiel-Engine
+ Gut herausgearbeitete Charaktere
+ Viele abwechslungsreiche Spielelemente erhalten die Motivation
+ Spielumfang rund 100 Stunden
+ Mitunter interessante Kamerafahrten

- Gewöhnungsbedürftige Bedienung über Gamepad
- Zum Laden eines Spielstands muß das Spiel zunächst verlassen werden
- Zum Teil grob texturierte Polygongrafik
- Spärliche, abgehackte Animationen der Charaktere

STEUERUNG

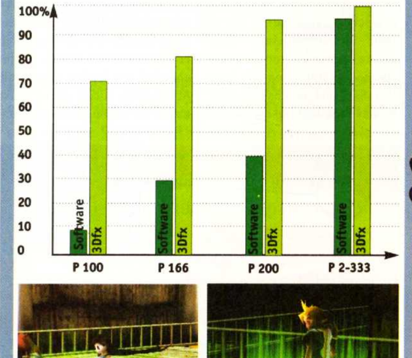
Lediglich für einige Zwischenspielchen benötigen Sie mehr als die unten angeführten Tasten. Die jeweilige Belegung wird dann zuvor in einem Textfenster erläutert.

Handling:
Gerade in den Menüs wäre eine Maussteuerung vielfach komfortabler gewesen. Nach einiger Eingewöhnungszeit erfüllt die Gamepad-Variation aber ihren Zweck. Störend ist, daß zum Laden eines Spielstands das Spiel komplett verlassen werden muß.



LEISTUNGSMERKMALE

Alle Testrechner waren mit 32 MB RAM ausgestattet, die maximale Auflösung von 640x480 Bildpunkten konnte auch mit einer Voodoo2-Karte nicht überschritten werden. Ab einer Performance von 70% ist Final Fantasy ohne größere Spielspaßeinbußen spielbar. Treiberprobleme traten bei den Karten ATI Rage Pro und Miro Highscore 3D auf. Bei der ATI-Karte wurde die aktuelle Treiberversion 5.00 nicht erkannt, das Spiel ließ sich nicht starten. Die Miro-Karte konnte zum Laufen gebracht werden, nachdem auf die allgemeinen 3Dfx-Treiber der FF-Installations-CD zurückgegriffen wurde.



Lediglich in den Kämpfen offenbaren sich die besseren Grafikfähigkeiten einer 3Dfx-Karte, die Farben wirken kräftiger, die Kanten sind geglättet. Abgesehen davon bringt ein 3D-Beschleuniger überwiegend Geschwindigkeitsvorteile.

SOUND & MUSIK

Für die Musikuntermalung greift Squaresoft auf MIDI-Files zurück, die sich dynamisch der Stimmung jeder einzelnen Szene anpassen. So werden Sie z. B. durch eine Rhythmuserhöhung und größere Lautstärke auf bevorstehende Kämpfe hingewiesen. Die MIDI-Themen variieren in ausreichendem Maße, wirken also selten störend. Die Soundeffekte sind zweckmäßig, aber nicht sonderlich spektakulär. Auf eine Sprachausgabe müsen Sie komplett verzichten, dafür dürfen Sie die Textgeschwindigkeit der Sprachfenster individuell regulieren.

INSTALLATION

Bei der kleinen Installation werden auch die Kampfmaps von der CD geladen, bei der großen lediglich die Filmsequenzen (gemessen mit einem 8x-CD-ROM).
Ladezeiten bei 225 MB-Installation:
Gut
Ladezeiten bei 415 MB-Installation:
Gut

NAVIGATION

Nachdem Sie Midgar verlassen haben, bewegen Sie sich auf der großen Übersichtkarte in allerlei merkwürdigen Vehikeln. Die Größe der Kartenanzeige variiert je nach Wunsch, außerdem können Sie hier den Kamerawinkel beliebig verändern und – wichtig! – jederzeit speichern.





U-Boot



Flugzeug: Tiny Bronco



Luftschiff: Highwind

Lauftier: ein Chocobo

zeugt wird. Sämtliche handelnden Personen wurden nämlich lediglich aus wenigen klobigen Polygonen zusammengesteckt, und die Animationen beschränken sich bei diesen in der Regel auf ein paar zwinkernde Nippon-Lider, zuckende Gliedmaßen oder klappende Münder. Letztere bleiben sogar noch stumm. An die Stelle einer Sprachausgabe treten auf- und zuschnappende Textfenster – sehr ungewöhnlich für ein so sprachlastiges Genre. Dennoch geht das Konzept auf. Die Figuren werden durch ihre Sparbewegungen charakterlich genau definiert und mit Hilfe atemberaubender Kamerafahrten und Scrollings geschickt in hübsche, wenn auch nicht hochauflösende Hintergründe hineinkopiert. Die immer wieder eingestreuten Filmsequenzen werden mit Hilfe der Spiel-Engine realisiert und verleihen Final Fantasy beinahe den Charakter eines guten Buches, bei dem Raum für eigene Phantasien bleibt.

Kombinationssicher

Die Handlung ist dennoch ziemlich linear geraten, doch auch hier hat Squaresoft an Freiräume gedacht und Platz für Entdeckungen gelassen. Womit wir

VERGLEICH



Final Fantasy läßt sich kaum mit anderen PC-Spielen vergleichen. Diablo sei hier als Action-RPG-Referenz mit aufgeführt, Fallout kommt FF thematisch schon näher und ist technisch deutlich überlegen. Dafür verzichtete Interplay auf ein Magiesystem und spendierte Fallout auch nur halb so viel Spielumfang. Die Klasse der RPG-Urgesteine wird durch DSA 3 vertreten: viel Charakter-Bastelei und Story, kaum Adventure-Elemente. Perfect Assassin setzte vermehrt auf letztere, mit durchwachsenem Erfolg. Sollten Sie beiden Genres etwas abgewinnen können, liegen Sie mit Final Fantasy richtig.

Spiel	Wertung
Diablo	91%
Fallout	83%
Final Fantasy VII	81%
Das Schwarze Auge 3	78%
Perfect Assassin	62%





INTERCEPTOR



STARTEN SIE IN EINE NEUE STRATEGISCHE DIMENSION

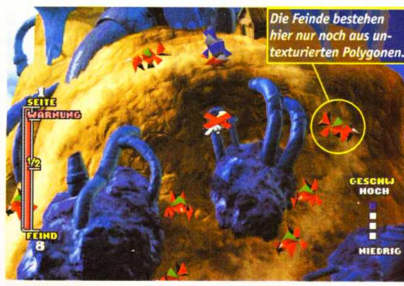
JUNI '98

MICROPROSE

www.microprose.com



Der Planet wehrt sich gegen sein Ende. Aus grauer Vorzeit wurde eine riesige Tötungsmaschine zum Leben erweckt: „Weapon".



Schach light mit Mickergrafik: Bei diesem Zwischenspiel müssen Sie Soldaten einsetzen, um ein Vogelnest zu beschützen.

schon bei den Besonderheiten wären – und davon hat Final Fantasy in der Tat einige zu bieten. Den Konsolen-Stallgeruch erschnüffelt man bereits zu Beginn. Tatatata: Der Vorhang für das erste Rollenspiel, das am einfachsten mit einem Gamepad gespielt wird, lüftet sich! Doch keine Sorge, nicht daß die Bedienung sonderlich komfortabel wäre, aber gewöhnen kann man sich schon daran. Genauso übrigens wie an die anfangs dünner gesäten Speicherpunkte, die dramaturguisch derart geschickt gesetzt wurden, daß wohl kaum ein Spieler Gefahr läuft, direkt nach so einem Punkt den Stecker zu ziehen. Aber ist FF eigentlich ein Rollenspiel? Hierzu ein ganz klares JEIN! Squaresoft ist der Rösselsprung zwischen dem Adventure-Genre und einem Rollenspiel, das als dessen Basis dient, gelungen. Viele kleine Nebenhandlungen, Arcade-Einlagen und Histörchen laden zum Verweilen und Amüsieren ein, und der Handlungsfaden wartet solange geduldig auf den Spieler, bis dieser sich bequemt, ihn

DIE PARTY



Die detaillierte Ausarbeitung der Figuren ist ein Pluspunkt von Final Fantasy VII. Im Spielverlauf treffen Sie auf Charaktere, die Ihnen im Kampf gegen Shinra und Sepiroth beistehen werden. Allen handlungstragenden Figuren können Sie übrigens eigene Namen verpassen.

Cloud Strife
- Hauptcharakter, Söldner
- Mit Tifa aufgewachsen
- Von Sepiroth ausgebildet, jetzt Gegner
- Waffe: Zweihänder

Aeris Gainsborough
- Blumenmädchen und Bindeglied zum „alten Volk"
- Hat ein Auge auf Cloud geworfen
- Besonderes Magietalent
- Waffe: Zauberstab

Cid Highwind
- Ehemaliger Testastronaut des Weltraumprogramms
- Bester Pilot des Planeten
- Granteliges Technikgenie
- Waffe: Speer

Red XIII
- Katzenartiges, intelligentes Wesen
- Bindeglied zum „alten Volk"
- Aus Shinra-Versuchslabors entkommen
- Waffe: Reißzähne

Tifa Lockheart
- Clouds Jugendliebe
- Betreibt eine Bar in den Slums von Midgar
- Treueste Gefährtin von Cloud
- Waffe: Stahlhandschuh

Barret Wallace
- Anführer der Rebellengruppe Avalanche
- Digitales Gegenstück von Mr. T
- Rauh und etwas einfältig
- Waffe: Gewehrarm

Vincent Valentine
- Ehemaliger Soldier von Shinra
- Ebenfalls Opfer von Experimenten
- Wortkarg, verschlossen und mit mysteriöser Vergangenheit
- Waffe: Pistole

Cait Sith
- Wahrsage-Kater von Gold Saucer
- Auf einen Shinra-Droiden geschnallt
- Magiebegabt
- Waffe: Megaphone

Yuffie Kisaragi
- 16jährige Ninja-Kämpferin
- Leicht verschlagen und sehr intelligent
- Auf der Suche nach ihrem Clanführer
- Waffe: Ninjastern

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 0180 - 5 211 220

FAX.: 0180 - 5 211 240

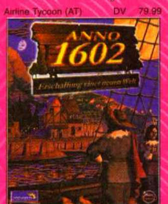
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

Kostenlos !

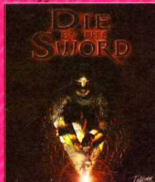
3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Berichte und Spieletests, Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

CD-ROM Spiele

Titel		Preis
Airline Tycoon (AT)	DV	79.99



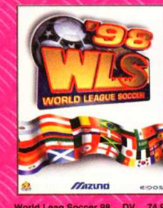
Titel		Preis
Anno 1602	DV	74.99
Apollo 18:T.Moon Mi.	**DA**	**69.99**
Armor Command	DA	59.99
Army Men	**DV***	**79.00**
Autobahn Raser	DV	59.99
Battle Tech: Mechco.	**DV***	**69.99**
Best of Voodoo Komp.	DV	54.99
Börsenfieber	**DV**	**79.99**
Comanche 3.0 Gold	DV*	79.99
Commandos	**DV**	**79.99**
Conflict: Freespace	**DV**	**79.99**
Dark Earth	**DV**	**74.99**
Das Kombinat-C&C 2	**DV**	**99.00**
Deathtrap Dungeon	**DV**	**79.99**
Industriegigant Gold	DV	69.00



Titel		Preis
Die by the Sword	**DV**	**74.95**
Dominion (Win95)	DV*	74.99
Dune 2000	**DV***	**74.99**
Emergency	DV	59.99
Fallout	**DV**	**69.00**
Final Fantasy 7	**DV**	**79.99**
Forsaken	**DV**	**74.99**



Titel		Preis
Frankreich WM 98	**DV**	**79.99**
Grand Prix 500cc	DV	79.99
Have a Nice Day 2	**DV**	**74.99**
Heart of Darkness	**DV**	**64.99**
Hexplore	**DV**	**79.99**
Incoming	DV	79.99
IPanzer 44	**DA**	**79.00**
Jazz Jackrabbit 1&2	**DA**	**54.99**
Jet Fighter Full B.	**DV**	**69.99**
John Sinclair - Evil	**DV**	**79.99**
KKND 2 (Krossfire)	**DV**	**64.99**
M.A.X. 2	**DV**	**74.99**
Microsoft Golf 4.0	DV	89.99
Might & Magic 6	EV	89.99
Might & Magic 6	**DV**	**74.99**
Monster Truck M. 2.0	DV	84.99
Nightmare Creatures	EV	64.99
Outwars	DV	84.99
Panzer Commander	**DV**	**69.99**
Police Quest Swat 2	DV	74.99
Powerboat Racing	**DA**	**79.99**
Pro Pilot	DV	79.00
Red Baron 2	**DV**	**69.00**
Robo Rumble	**DV**	**69.99**
Spearhead	DV	69.99
Spec Ops	**DV**	**69.99**
Starcraft	**DV**	**84.99**
Team Apache	**DV**	**69.99**
Tomb Raider 2	DV	79.99
Unreal (Win95)	**EV**	**74.99**
Unreal (Win95)	**DV**	**79.99**



Titel		Preis
World Leag.Soccer 98	**DV**	**74.99**
X-Com: Interceptor	**DV**	**69.99**
X-Files: The Game	**DV***	**79.99**
Xenocrazy	DA	79.00
You don't know Jack	DV	59.99

Sonderangebote

Titel		Preis
333 Szenarien FS.98	DA	24.99
888 Flugzeuge FS.98	DA	24.99
A.D. Anno 1602 Add O	DV	24.99
Anstoss 2 Verlänger.	DV	29.00
Arcade Amerika	**DV**	**14.99**
Bud Tucker in D.T.	DV	14.99
Dark Reign (Win95)	**DV**	**34.00**
Dark Reign Level-CD	DA	14.99
Die Fugger 2 Classic	DV	24.99
DSF Fußballmanager	DV	39.00
Earth 2140 Gold Pack	**DV**	**39.99**
F-22 Red Sea Ops	DV	29.99
Floyd-Es gibt n.Hel.	DV	34.99
Game On ->Starcraft	DV	26.99
Hexen 2 (Win95)	DV	24.99
Lucky Luke	DV	29.99
MDK	DV	19.99
Mind Grind	DV	14.99
North & South Class.	EV	12.00
Olympic Gold (Win)	**DV**	**14.95**
Anno 1602 Level CD	DV	24.99
Riddle o.M.&Orion B.	DV	34.99
Shanghai 2	DV	9.00
Siedler 2 Level-CD	DA	14.00
Star Trek SFA Missi.	**DA**	**24.99**
Starcraft Level-CD	EV	44.99
Starfighter 3000	DV	14.99
Tex Murphy: Overseer	**DV**	**44.00**
Total Annihil.Add On	**DV**	**34.00**
Trainer Classic	**DV**	**9.99**
Turok	**DV**	**39.99**
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Wet Smile Edition	DV	39.00

Anwendungen

Titel		Preis
Berti's Buben WM 98	DV	29.00
Cakewalk Home Studio	DV	169.99
D-Info 97	DV	29.99
Das Titanic Desaster	DV	19.99
DT-Info Plus	DV	34.99
Ferrari Formel 1	DV	39.99
Klick Tel Easy 98	**DV**	**29.00**
Masterclips 150.000	DA	109.99
Uninstaller 4.5	DV	69.99
Net Accelerator 1.0	**DV**	**39.99**
Power Translator De.	DV	39.99
Sing mit dem Meister	**DV**	**24.99**
Star Trek Interac.M.	DV	89.00
Star Trek Omnipedia	**EV**	**39.99**
Star Trek Warrior	DV	69.99
Star Wars Trilogy E.	**EV**	**9.95**
Tune Up 97	DV	24.00
Ultra Pack 4	DV	34.99
Win Delete V.4.0	**DV**	**79.99**
X-Files Unrest.Acc.	**DA**	**45.99**

PC-Zubehör

Titel		Preis
Alfa Quad (Joyst.Sp)	**DA**	**79.99**
C&C Mission Control.	**DA**	**89.00**
Fanatec Le Mans Lenk	DA	184.00
Gravis Gamepad	DV	36.99
Gravis Gamepad Pro	**DV**	**64.00**
Logitec Maus & "Z"	**DV**	**39.99**
Maxi DVD-ROM	DV	449.99
Maxi Gamer 3D" 12 MB	**DV***	**549.00**
Maxi Gamer 3D" 8 MB	**DV**	**489.00**
Null Modem Kabel	DV	14.00
PC Dash	**DV**	**119.99**
Sidewinder Force Fe.	DA	289.00
Spaceball Avenger	DV	49.99
Thrustmaster Millen.	DV	109.99
Thrustmaster T2 R.97	DA	249.00
Thrustmaster Top Gun	**DV**	**69.99**
Thrustmaster X-Figh.	DV	89.99
3D-fx Grafikkarte	**DV**	**199.99**
Typhoon Boxen 120 W.	**DV**	**49.99**
Typhoon PC-GUN	DV	94.00
Verlänger. Joystick	DV	9.95
Verl. Keyboard PS/2	DV	12.00
Verlängerung VGA 2m	DV	11.00

DVD

Titel		Preis
Armee der Finsternis	DV	44.99
Asterix Operation H.	DV	44.99
Asterix Sieg ü.Cäsar	DV	44.99
Asterix bei d.Briten	DV	44.99
Clever & Smart	DV	44.99
Das Boot - Directors	DV	44.99
David d.Klabauterma.	DV	44.99
D.Held d.zweiten We.	DV	44.99
Der Rasenmäher Mann	DV	44.99
Die Sieger	DV	44.99
Dracula Tot a.glück.	DV	44.99
Fleetwood Mac	DV	44.99
Malcolm X	DV	44.99
Playboy-24 Playmates	DV	54.99
Playboy Erotic Fant.	DV	54.99
Playboy - Wet & Wild	DV	54.99
Playboy Jenny McCar.	DV	44.99
Rolling Stones	DV	44.99
Sabrina	DV	44.99
Stalingrad	DV	44.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie kostenlos unser **Playcom Magazin** mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren



Bei Kämpfen werden stets die Schadenspunkte angezeigt. Sie können übrigens selbst wählen, ob Sie in Echtzeit oder im Rundenkampf antreten wollen.

an Ort XYZ wieder aufzunehmen. Beim hervorragenden Kampf- und Magiesystem beweist Final Fantasy dann Stärke. Zauberenergie gewinnen Ihre Helden aus sogenannten Materia-Kügelchen, die in die Fassungen von Waffen und Rüstungen eingesetzt werden. Das erlaubt unzählige Kombinationen und verlangt strategisches Geschick, zumal sich die Magiesubstanzen auch noch modifizieren und kombinieren lassen. Ohne Zweifel vermögen die Geschehnisse um Shinra, den mysteriösen Bösewicht Sepiroth und Clouds Freunde zu faszinieren. Wer die erste halbe Stunde Final Fantasy mit Genuß übersteht, dürfte die nächsten Wochen kaum vom Monitor wegzubekommen sein – trotz technischer Schwächen.

Christian Bigge

KOMMENTAR

» Squaresoft macht es einem wirklich nicht leicht. Auf der einen Seite reizt Final Fantasy durch seine zunächst unkomfortable Gamepadsteuerung, die nicht immer unproblematische Hardwarekonfiguration und den etwas antiquierten Look PC-Gemüter. Andererseits gelingt dem Spiel die beinahe perfekte Symbiose von Rollenspiel und Adventure: Eine packende, recht lineare Story wird durch allerlei Entdeckenswertes am Rande atmosphärisch aufgewertet, das Kampfsystem ist schnell erlernt, birgt aber massig strategischen Tiefgang. Wenn Ihnen also eine grundsätzliche Neigung zum japanischen Comicstil innewohnt, sollten Sie sich dieses Mammutwerk nicht entgehen lassen, als Belohnung winken gut und gerne 100 Stunden reiner Spielzeit. «

KOMMENTAR



» So sehr ich mich auf das Erscheinen der PC-Version von Final Fantasy VII freute, so schwer fiel es mir, mich mit dem Programm nun richtig anzufreunden. Zugegebenermaßen bin ich dem Manga-Stil ohnehin nicht so besonders zugetan, aber ich dachte, Story und Gameplay würden mir genügend Anreiz bieten, mich dennoch auf den Japano-Quest einzulassen. Leider mindert jedoch in meinen Augen die Konsolenlastigkeit des Gameplays den Spielspaß – als PC-Spieler will ich mich nicht umständlich per Gamepad durch Menüs hangeln, sondern wünsche mir eine komfortable Tastatur-/Maus-Steuerung und eine Save-Funktion, bei der ich selbst bestimmen kann, wann ich abspeichern will. Auch dem von vielen Konsolen-Freaks als genial eingestuften Soundtrack konnte ich weniger abgewinnen als erwartet. Für mich ist Final Fantasy VII auf dem PC nette Unterhaltung, aber nicht das bahnbrechende Rollenspiel, das ich mir von der Umsetzung erhofft hatte. «

MENÜFOLGE

Nicht komfortabel zu bedienen, aber tiefgängig – so lassen sich die Menüoptionen von Final Fantasy am ehesten charakterisieren. Unten sehen Sie die wichtigsten Bildschirme:



Das Materia-Menü
Materia dient in Final Fantasy als Zaubersubstanz. Aus dieser kann erst magische Kraft gezogen werden, wenn ein Materia-Kügelchen in die Fassung der Waffe oder Rüstung des Trägers eingefügt wird. Je häufiger dann mit einer solchen Substanz gezaubert wird, desto mächtiger werden die entsprechenden Sprüche. Verschiedenartige Materia kann auch kombiniert werden.



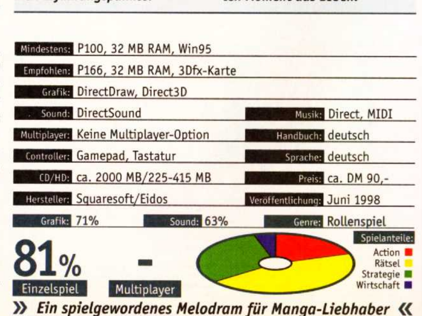
Der Charakter-Bildschirm
Jeder Charakter verfügt natürlich über seine individuellen Stärken und Schwächen. Diese können durch die getragenen Waffen und Rüstungen und durch den Einsatz von Materia gesteigert werden. So lassen sich nicht nur ganz gezielt Fähigkeiten ausbilden, hier kann auch kontrolliert werden, welchen Effekt ein neu aufgenommener Gegenstand erzielt.



Das Austausch-Menü
Maximal drei Party-Mitglieder dürfen sich bei Final Fantasy gleichzeitig in die Welt hinauswagen. Über dieses Menü können Sie an bestimmten Spielstellen die Zusammensetzung Ihres Teams ändern. Das ist notwendig, um ein homogenes Team aufzubauen, denn nur kämpfende Charaktere bekommen Erfahrungspunkte.



Der Objekt-Bildschirm
Final Fantasy verwaltet so ungefähr 450 Objekte unterschiedlicher Kategorien. Im Objektbildschirm dürfen diese nach Lust und Laune benutzt werden, was besonders während eines Kampfes hilfreich ist. Nicht selten rettet ein schnell noch eingenommener Zaubertrank einem angeschlagenen Kameraden im letzten Moment das Leben.



Mindestens:	P100, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	Direct, MIDI
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Gamepad, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	ca. 2000 MB/225-415 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Squaresoft/Eidos	Veröffentlichung:	Juni 1998

Grafik: 71% | Sound: 63% | Genre: Rollenspiel

81% Einzelspiel | - Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Ein spielgewordenes Melodram für Manga-Liebhaber «


Tex Murphy: Overseer
Sein neuestes Detektiv-Abenteuer
Deutsche Erstveröffentlichung auf 5 CDs
Mit deutschem Bildschirmtext
NEU: unterstützt alle gängigen 3D-Karten
nur DM 49,95*
JSF
Joint Strike Fighter
Die absolut authentische Kampfflugsimulation
„... näher war man noch nie am Fotorealismus"
PC Games 11/97
11/97
7/98
nur DM 39,95*
PREMIER COLLECTION
TEX MURPHY
Overseer
EIDOS
PREMIER COLLECTION
JSF
EIDOS
PC CD
PREMIER COLLECTION
DIE GENRE-HITS VON EIDOS INTERACTIVE
Jetzt neu im Handel!
*Unverbindliche Preisempfehlungen für die Computerspiele aus der Premier Collection
EIDOS
INTERACTIVE
Tex Murphy: Overseer © 1997 by Access Software, Inc. All rights reserved. Joint Strike Fighter © 1997 Innerloop © and published 1997 by Eidos Interactive Limited. All rights reserved

Dominion • Echtzeitstrategie

ERSATZSTR



ATEGIE

Sie kennen alle Command & Conquer-Szenarien besser als Ihre Mutter? Es ist Ihnen ein Leichtes, sämtliche StarCraft-Karten aus dem Gedächtnis aufzumalen? Und Sie brauchen noch immer regelmäßig Ihre Dosis Echtzeitstrategie? Vielleicht hilft Ihnen Dominion weiter...

Irgendwann in der fernen Zukunft fangen die im All herrschenden Rassen (Menschen, Darken, Scorps, Mercs) den aufsehenerregenden Funkspruch eines Raumkreuzers auf. Demnach soll sich im Gift 3-System ein geheimnisvolles Artefakt befinden, das dem Besitzer eine kaum vorstellbare Macht verleihen könnte. Die vier Völker machen sich auf, um das ziemlich tolle Ding zu suchen. Daß sich die Menschen, Darken, Scorps und Mercs deshalb in die Haare geraten, ist eh' klar (andernfalls hätte der geneigte PC-Spieler ja auch nix zu tun). Deshalb nimmt der Freizeit-Stratege eine der Rassen unter seine Fittiche und macht mit gut geölter Maus und hellwachen Hirnzellen alles platt, was nicht nach Verwandtschaft aussieht.

Aufgaben eines „Dominikaners"

Nachdem das Landungsschiff ziemlich unsanft auf die Eis-, Wüsten-, Gras- oder Lavalandschaft geknallt ist, steht dem „Dominikaner" zunächst nur eine Handvoll aufrechter Recken zur Verfügung. Missionen, bei denen anschließend nur herumspaziert und gemetzelt werden muß, sind eher selten. Fast immer gilt es ein nettes, kleines Dörfchen zu bauen. Ausgehend vom Hauptgebäude wachsen erst einmal ein Hauptquartier, ein Kraftwerk, eine Kolonie und eine Raffinerie aus dem Boden. Wie bei Echtzeitstrategicals üblich entsteht dadurch ein erweiterter Pool an neuartigen Gebäuden und Einheiten, auf die Stück für Stück zugegriffen werden kann (lesen Sie dazu den Kasten „Kleiner Bauplan"). Unterdessen schickt der Spieler vielleicht sein Erkundungsfahrzeug aus, um die anfangs größtenteils unbekannte Karte aufzudecken. Dominion bietet eigentlich nur eine echte Ressource, nämlich Energie. Weil Strom bekanntlich nicht einfach aus der Steckdose kommt, gibt es die Kraftwerke. Freilich muß der Dominator darüber hinaus ein Auge darauf haben, daß genug Männer (werden in Kolonien „produziert") und Material (kommt aus den Raffinerien) zur Verfügung stehen. Was nach dem Ausbau und der Sicherung der Basis und der Rekrutierung eines ordentlichen Heers folgt, ist in vielen der 48 Missionen (zwölf pro Rasse) sehr ähnlich: Die Männlein und Maschinen des Spielers ziehen aus, um den Gegner von der Karte zu putzen. Allerdings bekommt er es immer nur mit einer Rasse pro Level zu tun. In seltenen Fällen müssen z. B. Konvois gestoppt oder Kumpels befreit werden (lesen Sie dazu „So spielt sich Dominion"). Außerdem verlaufen die Missionen linear, es existieren also keinerlei überraschende Wendungen. Deutlich spürbar ist der langsame Anstieg des Schwierigkeitsgrades im Verlauf des Spiels.

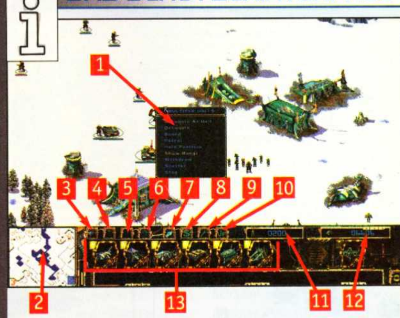


Mercs zerlegen eine schutzlose Basis der Menschen.



Unscharf und wenig motivierend sind die Zwischensequenzen.

DAS BENUTZERINTERFACE



1 *Pop-up-Menü für Befehle an Einheiten*
2 *Minimap*
3 *Öffnet Menü für Gebäudebau*
4 *Öffnet Menü für Bau von Transformatoren, Brücken, Türmen*
5 *Öffnet Menü für Ausbildung von Soldaten*
6 *Öffnet Menü für Fahrzeugbau*
7 *Aktiviert normalen Cursor*
8 *Aktiviert Verkaufs-Cursor*
9 *Aktiviert Reparatur-Cursor*
10 *Aktiviert Upgrade-Cursor*
11 *Verfügbare Kolonisten*
12 *Verfügbares Material*
13 *Baumenü (hier: Gebäude)*

PC ACTION PRÜFSTAND — DOMINION

DOMINION IM WETTBEWERB

	Dominion	StarCraft	Total Annihilation	KKND 2
Max. Auflösung	1280 x 1.024	640 x 480	1.600 x 1.200	1.024 x 768
Rassen	4	3	2	3
Missionen	48	30	50	51
Missionsaufbau	Linear	Linear	nicht linear	Nicht linear
Einheiten	60 (4x 15)	Ca. 35	85	35
Zahl der Gebäude	72 (4x 18)	45	Ca. 60	48
Ressourcen	1	2	2	2
Fog of War	Nein	Ja	Ja	Ja, abschaltbar
Karten-Editor	Nein	Ja	Nein	Ja
Mission-Editor	Nein	Ja	Nein	Nein
Multiplayer-Karten	60	40	50	20

PRO & CONTRA

+ Hervorragendes Gameplay
+ Intuitive Steuerung
+ Interessante Einheiten
+ Ansehnliche Grafik
+ Soldaten können knien und robben
+ Gute KI
+ Viele Multiplayer-Karten

- Kaum Innovationen
- Nur eine Spezialeinheit pro Rasse
- Missionen sehr ähnlich
- Schwache Zwischensequenzen

GRAFIK

640 x 480

800 x 600

1024 x 800

1280 x 1024

Dominion ist in vier Auflösungen spielbar. Für 800x600 Pixel sollte man mindestens einen P200 mit 32 MB RAM besitzen. Details lassen sich in drei Stufen herunterregeln, wobei die Engine schrittweise auf „echte" Nebel- und Schatteneffekte verzichtet. Grundsätzlich gilt: Je höher die Auflösung, desto besser die Gewinnchancen – dem Spieler wird ein größerer Kartenausschnitt geboten. Bei 1.280x1.024 Bildpunkten ist ein 20 Zoll-Monitor empfehlenswert, weil die Einheiten andernfalls doch arg winzig ausfallen.

SOUND & MUSIK

Die Ausgabe der Geräusche und Sprache erfolgt über DirectSound je nach Soundkarte in 22 kHz oder 44 kHz. Die Musik kommt von den beiden CD-ROMS und bietet jeweils fünf Tracks (Spieldauer: rund 2 Stunden und 27 Minuten).

LEISTUNGSM.

Welchen Rechner brauche ich für Dominion? Die im Startmenü des Spiels integrierte Übersicht zeigt es auf: Ein P200 mit 64 MB RAM, 8xCD-ROM-Laufwerk und 4 MB-Grafikkarte liegt komplett im „grünen Bereich" für bestmögliche Performance.



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ



Die KI ist, von kleinen Schwächen abgesehen, insgesamt gut. Einige Beispiele: 1. Computergegner attackieren z. B. eher ein alleinstehendes Gebäude, als sich sofort auf eine gut befestigte Basis mit Geschütztürmen und Energiebarrieren zu stürzen. 2. Merkt der digitale Gegenspieler, daß er in Bedrängnis kommt, mümmelt er sich zunächst ein, um wieder zu Kräften zu gelangen. 3. Spieler, die ihren Stützpunkt schutzlos zurücklassen, bekommen bald aufdringlichen Massenbesuch. 4. Die KI nutzt Reichweitenvorteile beim Feuergefecht rigoros aus. Beispiele für Schwächen: 1. Das Routefinding ist nicht optimal. 2. Eigene Einheiten stehen oft „dumm" rum, obwohl zwei Meter neben ihnen der (feindliche) Bär los ist.



INSTALLATION

Möglich ist nur eine Installation, die rund 190 MB auf der Festplatte belegt. Für eine Multiplayer-Partie zu zweit wird nur eine Version des Spiels benötigt, weil zwei CDs in der Packung sind.

GEMESSEN MIT EINEM 8xCD-ROM:

Ladezeiten:

Schnell

DEUTSCHE VERSION

Laut Eidos Interactive wird die Ende Juli erscheinende deutsche Version komplett lokalisiert sein (Bildschirmtexte, Sprachausgabe, Handbuch). Außerdem gebe es voraussichtlich folgende kleineren Änderungen:

- *Kein Blut*
- *Bionische Soldaten*
- *Keine „Quetsch"-Geräusche (z. B. beim Überfahren von Soldaten)*

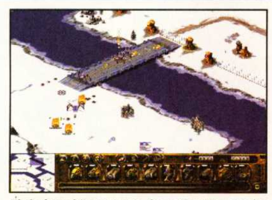
Der Knobel-Level läßt sich außerdem in drei Stufen einstellen, was sich einerseits auf die KI (lesen Sie dazu den Kasten „Künstliche Intelligenz" im Prüfstand) und andererseits auf die Menge der vorhandenen Ressourcen auswirkt.

Wie Beckenbauer & Pelé

Vier Rassen? Klingt nach einer Menge. Wer es an StarCraft geliebt hat, daß jedes Völkchen nach einer anderen Taktik ruft, kommt aber bei Dominion etwas zu kurz. Zunächst besitzen Menschen, Mercs, Scorps und Darken alle die selben Truppen, die lediglich anders heißen und anders aussehen. Außerdem existieren keine Einheiten für Seegefechte. Dafür dürfen aber Brücken gebaut werden, was ein interessantes Feature ist. Erdlinge zeigen sich wie so oft als anpassungsfähige 0815-Durchschnittstypen. Mercs sind die Pelés des Strategiespiels und besitzen entsprechend Offensivkraft. Die Darken könnten auch Beckenbauers heißen, weil sie die Defensive perfekt beherrschen. Scorps sind die großen Cousins der gemeinen Honigbiene: Alleine ziemlich schwächlich, aber in insektentypischen Horden gefährlich. Interessant sind die Spezialeinheiten, von denen jede Partei dummerweise nur eine besitzt. Menschen setzen auf den M-Cat, der Feinde und gegnerische Geschütztürme lähmen kann. Darken machen mit dem Cloaker eigene Verbände unsichtbar. Mercs können mit dem Widow Maker feindliche Truppen per „Gehirnwäsche" davon überzeugen, daß sie gute Kumpels sind und zusammen mit ihnen kämpfen sollten. Scorps besitzen den Dig-



Missionen, bei denen keine Basis gebaut werden kann, sind selten: Hier tastet sich ein Häuflein Menschen durch den Schnee.



Einheiten können nur dann Gewässer oder Lavameere überqueren, wenn der PC-Commander eine Brücke gebaut hat.



Rumms! Die Explosionen sehen sehr realistisch aus. In der deutschen Fassung wird es wohl keine Blutflecken geben.



ger, der sich heimlich, still und leise bis in die gegnerische Basis buddelt und dort wie einst das Trojanische Pferd kleine, böse Krieger aussteigen läßt. Noch ein Wort zu den Erkundungsfahrzeugen: Die zeichnen sich regelmäßig dadurch aus, daß sie beim ersten Feindkontakt über den Jordan gehen. Halten nix aus, die Dinger – Pfadfinder sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Sinnvoller einsetzbar ist der Ingenieur, der z. B. Computerviren in die Steuerung feindlicher Bauwerke pflanzt und sie damit einfach und schnell lahmlegt. Notwendig kann dies z. B. bei lästigen Energiebarrieren sein.

Kuck' mal, wer da kriecht

Was Dominion trotz weniger Innovationen so stark macht, ist das Gameplay. Die Steuerung ist genretypisch und intuitiv, geht schnell in Fleisch und Blut über (lesen Sie dazu „Das Benutzerinterface"), und sie besitzt einige nette Zusatzfeatures. Beispielsweise können Einheiten direkt per Rechtsklick bestimmte Befehle erteilt werden: Infanteristen knien sich hin oder kriechen, Einheiten patrouillieren oder bewachen ausgesuchte Ziele, manche marschieren zu feindlichen Gebäuden und explodieren dort wie eine Bombe, Gebäude reparieren sich bei auftretenden Schäden selbst usw. Freunde gepflegter Massenschlachten kommen auf ihre Kosten, weil die Zahl der Einheiten, die innerhalb eines Verbandes gruppiert werden können, nicht beschränkt ist. So ist es u. a. ohne weiteres möglich, ein Heer von mehreren Dutzend Infanteristen auf einmal bequem zu kontrollieren.

KLEINER BAUPLAN

Fast in jeder Mission muß der Spieler, ausgehend von der Landezone, ein neues Camp errichten. Am Anfang allen Daseins ist das Hauptgebäude (Main Plant), aus dem sich weitere Möglichkeiten ergeben. Wir haben anhand der Scorps einen Bauplan zusammengestellt:

GEBÄUDE

TYP	AUFGABE	ERMÖGLICHT DEN BAU VON...
Main Plant	Baut mobile Einheiten	Power Plant, Energy Beacon, Umbilical
Power Plant	Liefert Strom	Kolonie
Energy Beacon	Generiert Energiewände	
Umbilical	Erweitert das Stromnetz	
Colony	Generiert Kolonisten	Refinery, Headquarter, Drone
Refinery	Stellt Baumaterial her	
Headquarter	Liefert Mini-Map und bietet Sammelpunkt	Scout
Main-Plant-Upgrade	Verbessertes Main Plant	Powered Drone
Headquarter-Upgrade	Verbessertes Headquarter	Drone Leader
Colony-Upgrade	Verbesserte Kolonie	Heavy Drone, Armor Plant, Weapons Plant, Propulsion Plant, Chassis Plant, Semiconductor Plant
Armor Plant	Verstärkt Panzerung der Einheiten	Hornet, Autcannon Tower
Weapons Plant	Verstärkt Feuerkraft der Einheiten	Rocket Tower, Hive Attacker
Propulsion Plant	Verstärkt Antrieb der Einheiten	Hover Pad
Chassis Plant	Entwickelt Spezialeinheit	Digger
Semiconductor Plant	Ermöglicht den Bau komplexerer Strukturen	Bridge, Infestor
Autocannon Tower	Feindabwehr per Großkaliber-Geschossen	
Rocket Tower	Feindabwehr per Raketen	
Bridge	Zum Überqueren von Wasser oder Lava	
Semiconductor-Upgrade	Verbessertes Semiconductor Plant	Migrator, Telepad, Meson Tower
Chassis-Plant-Upgrade	Verbessertes Chassis Plant	Queen
Weapons-Plant-Upgrade	Verbessertes Weapon Plant	Hive Destroyer, Wasp, Meson Tower
Armor-Plant-Upgrade	Verbessertes Armor Plant	Mantis
Propulsion-Plant-Upgrade	Verbessertes Propulsion Plant	Drone Pod
Meson Tower	Feindabwehr per Hochenergielaser	
Telepad	Erlaubt Teleportation	

GEBÄUDE

Main Plant

Power Plant

Energy Beacon

Umbilical

Colony

Refinery

Headquarter

Armor Plant

Weapons Plant

Propulsion Pl.

Chassis Plant

Semiconductor

GEBÄUDE



Drone



Scout



Telepad







Meson Tower





Bridge





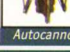
Hover Pad





Rocket Tower





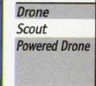
Autocannon







Powered Drone



Drone Leader

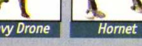






Heavy Drone

Hornet

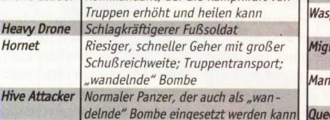




MOBILE EINHEITEN

TYP	AUFGABE
Drone	Normaler Fußsoldat
Scout	Fahrzeug, das als Pfadfinder fungiert
Powered Drone	Großer Robot mit zwei Lasern; kann Soldaten zertrampeln; „wandelnde" Bombe
Drone Leader	Kommandant, der die Kampfkraft von Truppen erhöht und heilen kann
Heavy Drone	Schlagkräftigerer Fußsoldat
Hornet	Riesiger, schneller Geher mit großer Schußreichweite; Truppentransport; „wandelnde" Bombe
Hive Attacker	Normaler Panzer, der auch als „wandelnde" Bombe eingesetzt werden kann

TYP	AUFGABE
Digger	Spezialeinheit: Gräbt sich ungesehen und gefahrlos voran; Truppentransport
Infestor	Kann feindliche Gebäude per Virus lahmlegen oder komplett übernehmen
Hive Destroyer	Panzer mit großer Feuerkraft und Reichweite; „wandelnde" Bombe
Wasp	Superbewegliches Hovercraft für den Truppentransport
Migrator	Fahrzeug, das über große Strecken teleportieren kann
Mantis	Großer Bruder des Hornet, mit Raketen bewaffnet
Queen	Robot-Skorpion zum Truppentransport

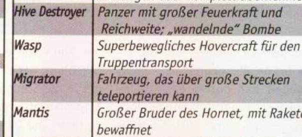


Hive Attacker

Digger

Infestor

Hive Destroyer



Wasp

Migrator





Queen

Mantis



Infanteristen können sich hinknien oder richtig in den Dreck werfen, damit sie dem Gegner ein kleineres Ziel bieten.

VERGLEICH

An StarCraft führt momentan kein Weg vorbei, weil die spielerische Vielfalt des Science-Fiction-Grüblers nach wie vor unerreicht ist. Vom Spielspaß her können deshalb selbst die grafisch ansprechenderen Kronprinzen KKND 2 und Total Annihilation nicht ganz mithalten. Dominon landet fraglos in der Spitzengruppe. An die drei Platzhirsche kommt es aber nicht heran.

StarCraft	90%
KKND 2	86%
Total Annihilation	86%
Dominion	79%

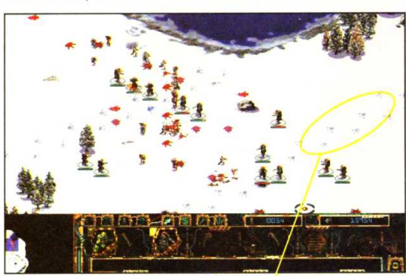
Wehrsportgruppe?

Die Liebe zum Detail beschert dem Spieler eine ansehnliche Optik. Schöne, handgemalte Felsstrukturen und Bäumchen, gerenderte Bauwerke und mit knapp 100.000 Animationen versehene Einheiten geben ein gutes Bild ab. (Die Turnübungen, die arbeitslose Infanteristen regelmäßig zum Besten geben und offensichtlich als kleiner Scherz von den Programmierern eingebaut wurden, sind aber eher peinlich.) Das Terrain hat keine typischen 3D-Merkmale. Hügel z. B. dienen nur als Hindernisse und wirken sich nicht auf die Laufgeschwindigkeit, Sichtweite oder Schußreichweite der Einheiten aus. Etwas Schwachbrüstig kommen die gerenderten Zwischensequenzen daher, die an der Atmosphäre des Spiels knabbern. Einerseits, weil sie sehr unscharf und pixelig aussehen. Andererseits, weil sich Teile der Szenen immer und immer wiederholen. Also ehrlich, so etwas ist höchstens im Fall der TV-Serie Lindenstraße verzeihlich. Die Synthi-Hintergrundmusik paßt gut zu Geschehen und Science-Fiction-Szenario, ist jedoch auf Dauer etwas eintönig. Dasselbe gilt für die Sprüchlein, die die Einheiten des Spielers regelmäßig aufsagen. Gut dagegen ist, daß jede Rasse eine charakteristische Stimmlage verpaßt bekam.

Harald Fränkel



Anfangs liegt der größte Teil der Karte im Verborgenen. Am linken Bildrand ist zu erkennen, wie immer mehr von der Karte aufgedeckt wird.



Die Liebe zum Detail zeigt sich bei Fußspuren im Schnee, die irgendein Tier des Planeten hinterlassen haben muß.

KOMMENTAR

» Dominion bietet sich geradezu für ein Spielchen zwischendurch an. Große Langzeitmotivation mag sich bei mir jedoch nicht einstellen, denn in zwei Punkten bin ich ziemlich enttäuscht. Zum einen kränkelt die Atmosphäre vor sich hin, wodurch schon viel vom Spielreiz verloren geht. Zu anderen hält sich die strategische Herausforderung trotz halbwegs gelungener KI – was in diesem Genre als hohes Lob zu verstehen ist – in Grenzen. Natürlich ist und bleibt Dominion ein gutes Spiel, aber bei der starken Konkurrenz reicht das alleine nicht mehr aus. Dominion fehlt es zudem an eigenem Charakter, wodurch es sich von den anderen Genrevertretern abgrenzen könnte. «

KOMMENTAR

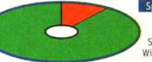
» Ich steh' auf Krabbeltiere wie Spinnen und Skorpione. Und auch Mech-Robots lösen in meinem Körper so etwas wie Vergnügungs-Hormone aus. Dominion hat mir jedenfalls besonders wegen der coolen Einheiten gefallen, die zudem noch im Rahmen von ungewöhnlich vielköpfigen Massenschlachten aufeinander einkloppen. Das größte Manko an ION Storms Beitrag zu einem überschwemmten Genre mag sein, daß der Spieler erst dann kleine Innovationen findet, wenn er mit der vielzitierten Lupe sucht. Dies ändert aber nichts an der Tatsache, daß es sich einfach prima spielt, was mich zu folgendem Fazit veranlaßt: Dominion ist so wertvoll wie ein kleines Steak – wer Fleisch à la gutbürgerlich liebt, also „stinknormale" Echtzeit-Strategiespiele, bekommt ein lecker Häppchen serviert. «

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, Win95 o. NT 4.0		
Empfohlen:	P200, 64 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	Direct Sound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	2. Sp. Modem, 8 Sp. LAN u. TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	791 MB/ 190 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	ION Storm/Eidos Interactive	Veröffentlichung:	Ende Juli

Grafik: 85% Sound: 72% Genre: Echtzeitstrategie

79% Einzelspiel **80%** Multiplayer

Spielanteile:



Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Gutes Strategiespiel ohne spektakuläre Neuerungen «

Team Apache • Flugsimulation

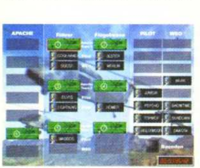
TEAMPLAY

Mit einem kampferprobten Desert Storm-Veteranen als Produzenten hat Simis eine Apache-Simulation geschaffen, die vor allem die Hitze des Gefechts und die Koordination des Staffelfluges unter Gefechtsbedingungen in den Mittelpunkt rückt. Dabei wird kunstvoll eine Gratwanderung zwischen Simulation und Actionspiel vollführt.



Direct3D- und Glide-Unterstützung zaubern reichlich Effekte auf den Monitor, die Software-Engine jedoch können Sie getrost vergessen.

Auf Befehl des Staffelführers gleiten die sechs Kampfhubschrauber in die Lüfte und formieren sich im Pulk um ihren Anführer. Das Ziel ist diesmal ein Nachschubweg der kolumbianischen Mafia. Die beiden erfolgsabhängig verlaufenden Kampagnen (max. 40 Missionen) führen Sie als Mitglied einer UN-Sondereinheit in den südamerikanischen Drogenkrieg sowie ins terrorbedrohte Lettland. Team Apache läßt sie immer als Staffelführer eines oder von bis zu drei Apache-Paaren in die Luft gehen. Dort haben Sie also die Befehlsgewalt über maximal fünf Helikopter, die über verschiedene Funkkanäle einzeln oder in der Staffel dirigiert werden können. Dafür stehen eine Reihe von Einzelkommandos zur Verfügung, wie z. B. einem anderen Apache-Paar zu helfen, verschiedenartige Ziele unter Beschuß zu nehmen oder bestimmte Formationen einzunehmen. Geübt wird dies sowie das gesamte Handling des Apache in einem kurzen, per Sprachausgabe moderierten Flugtraining. Neben vorgefertigten und parameterdefinierbaren Schnelleinsätzen dürfen Sie im Kampagnenspiel Ihre Piloten und Waffenoffiziere managen sowie für Wartung und Nachschub sorgen.



Das Personal-Management in der Helikopter-Basis hat leider kaum spielerische Auswirkungen.

Effektvolle 3D-Engine

Team Apaches „Motor" ist die Simis-eigene 3D-Engine, die seit Terracide immer weiter entwickelt wurde. Die für den Hubschrauberkampf so wichtigen Gelände-Details wie Wälder, Hügel und Senken sucht man auch hier immer noch vergebens. Erste Ansätze aber sind in den Stadt-Szenarien, an vereinzelten Baumgruppen und den unterschiedlichen Witterungen zu erkennen. Dafür gibt es unter Glide- und Direct3D-Beschleunigung jede Menge Licht-, Feuer- und Rauchefekte zu sehen, ohne daß die Framerate spürbar darunter leidet. Ein Manko liegt in der steril wirkenden Spielatmosphäre, die dem Spieler kaum das Gefühl gibt, sich in einer belebten Helikopter-Basis zu befinden. Begrüßenswert ist aber allemal die deutsche Sprachausgabe.

Christian Müller

KOMMENTAR



» Simis legt den Schwerpunkt auf leichte Erlernbarkeit und schnellen Spielspaß mit viel Action. Zu kurz kommt dabei etwas die Realitätsnähe, dafür machen die abwechslungsreichen Missionen richtig Spaß, und der Mission-Builder gibt Aussicht auf reichlich Beschäftigung. Schade, daß Personal- und Nachschub-Management kaum Auswirkungen auf den Spielverlauf haben, wäre mal etwas richtig Neues gewesen. Insgesamt ein kurzweiliges Flugvergnügen, dem die ganz große Atmosphäre eines Comanche oder Longbow leider etwas abgeht. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 233, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, 3Dfx-Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	409 MB/217 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Simis/Mindscape	Veröffentlichung:	Juni 1998

Grafik: 79% Sound: 75% Genre: Flugsimulation

78% Einzelspiel — 80% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Spaßig für Action-Fans, aber zu linear** «



Nur vereinzelt ragen einsame Palmen oder Bäume aus der Landschaft, zu wenig, um mit dem Apache in Deckung gehen zu können.

COREL CHESS



Corel Chess ist ein gewöhnliches Schachprogramm, das sämtliche gängigen Optionen bietet. Dazu gehören optisch verschiedene Spielbretter und Figuren, 3D- und 2D-Ansicht, die unterschiedlichsten Turnierregeln sowie eine schöne Auswahl an gegnerischen Schwierigkeitsgraden. Letztere unterteilt sich in Aggressivität und Vorausberechnung. Negativ fällt vor allem die umständliche Steuerung auf. Außerdem fehlt es an einem richtigen Trainingsprogramm für Anfänger wie Fortgeschrittene. **ag**

Mindestens: 486, 8 MB RAM, Win95	Grafik: 55%
Technik: Dir.Draw, Dir.Sound, 2Sp. PC, TCP/IP	Sound: 10%
Hersteller: Ari Games	
Preis: ca. DM 90,-	40% Einzelspiel
Genre: Denkspiel	50% Multiplayer

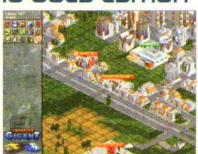
CYBERSTORM 2



Cyberstorm 2 ist je nach Einstellung ein rundenbasierendes oder ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem größtenteils computergenerierte Missionen erfüllt werden sollen. Panzer, Luftkissenfahrzeuge und Hercs, die an Mechs erinnern, lassen sich vor jedem Einsatz modifizieren. Gleiches gilt für die Piloten. Forschung und Basisaufbau ist zwischen den Missionen enthalten. Die größten Mankos liegen in der schwachen Grafik, dem eintönigen Missionsaufbau und der schlechten Gegner-KI. **ag**

Mindestens: P133, 24 MB RAM, Win95	Grafik: 65%
Technik: Dir.Draw, Dir., 2Sp. Mod., 8 Sp. IPX	Sound: 60%
Hersteller: Sierra	
Preis: ca. DM 90,-	65% Einzelspiel
Genre: Strategie	70% Multiplayer

IG GOLD EDITION



Die GE des Industriegiganten umfaßt das Originalspiel, das Expansion Set und jeweils zehn neue Szenarien und Missionen. Damit dürfen angehende Industriekapitäne nun in rund 50 Szenarien mit derselben Anzahl an Produkten hantieren, was für Genre-Fans noch immer stundenlangen Spielspaß bedeutet. Die isometrische 3D-Grafik der Landschaft ist noch zeitgemäß, aber unspektakulär. Für Besitzer der Vorversionen lohnt sich ein Umstieg auf die Gold Edition natürlich nicht. **cb**

Mindestens: P90, 8 MB RAM, Win95	Grafik: 79%
Technik: DirectDraw, DirectSound	Sound: 65%
Hersteller: JoWood/Bomico	
Preis: ca. DM 70,-	79% Einzelspiel
Genre: WiSim	-% Multiplayer

DROIYAN



Mit Droiyan hat CDV ein RPG der koreanischen Firma Enk St Entertainment für den europäischen Markt aufgemöbelt. Sie steuern Ihren Helden über isometrisches Terrain und können Parties aus bis zu acht Personen bilden. Die zahlreichen Kämpfe laufen rundenbasiert ab. Leider macht die Verkaufsversion immer noch einen etwas unausgegorenen Eindruck, man vermißt u. a. Elemente wie deutsche Texte und Sprachausgabe. Eingefleischte Fans asiatischer RPGs sollten Droiyan dennoch einmal anspielen. **ha**

Mindestens: P75, 16 MB RAM, Win95	Grafik: 58%
Technik: DirectDraw, SB	Sound: 50%
Hersteller: CDV	
Preis: ca. DM 80,-	54% Einzelspiel
Genre: Rollenspiel	-% Multiplayer

F-22 ADF ORM

Operation Rotes Meer bietet 30 Missionen, die sich auf drei Kampagnen und eine AWACS-Operation verteilen. Zusätzlich erhalten Sie den neuesten Patch (v5.144), der einige AI- und Muliplayer-Probleme beseitigt. Schade ist, daß die Einsatzgebiete (Rotes Meer und Anrainerstaaten) bereits aus dem Vorgänger bekannt sind, es also keine neue Landschaftsmodelle zu bestaunen gibt. Dafür sind die Missionen jedoch spannend und nach authentischer Militärdoktrin entworfen. **cm**

Mindestens: P133, 16 MB RAM, Win95, F-22 ADF	Grafik: 82%
Technik: DD, Glide, DirectS., 2Sp. TCP/IP, 4Sp. LAN	Sound: 81%
Hersteller: SimTech/DID	
Preis: ca. DM 40,-	80% Einzelspiel
Genre: FlugSim Add-On	90% Multiplayer

HOT BUSINESS

Bei Hot Business (Demo auf der Cover-CD) handelt es sich um eine kleine, aber feine Simulation des Speditionsgewerbes. Bauen Sie Ihre Firma nach und nach zum paneuropäischen Transportimperium aus, kaufen Sie Filialen und Trucks und fertigen Sie Ihre LKWs eigenhändig ab. Stippvisiten in der Unterwelt sind dabei äußerst lukrativ. Trotz mieser Technik vermag die WiSim dank einfacher Bedienung und interessantem Gameplay Genrefans für einige Zeit vor den Monitor zu fesseln. **cb**

Mindestens: P90, 16 MB RAM, Win95	Grafik: 25%
Technik: Direct3D, Dir.Sound, 4 Sp. PC	Sound: 15%
Hersteller: TREEdevelopment S.	
Preis: ca. DM 39,-	57% Einzelspiel
Genre: WiSim	50% Multiplayer



SENTINEL RETURNS

Geoff Crammonds Spielehit Sentinel aus dem Jahre 1987 erlebt eine Neuauflage, die aber – ebenso wie das Original – sicherlich nicht jedermanns Sache ist. Das Denkspiel um Bäume, Felsen und unerbittliche Wächter kommt auch mit 3D-Hardware-Beschleunigung reichlich karg daher und bietet auf Dauer einfach zu wenig Abwechslung, um die neue Zocker-Generation für das Konzept zu begeistern. Veteranen, die das Original mochten, dürfen jedoch zuschlagen. **ha**

Mindestens: P120, 16 MB RAM, Win95	Grafik: 50%
Technik: Direct3D, 3DFX, 6 Sp. LAN, Int.	Sound: 72%
Hersteller: Psygnosis	
Preis: ca. DM 90,-	62% Einzelspiel
Genre: Action	64% Multiplayer

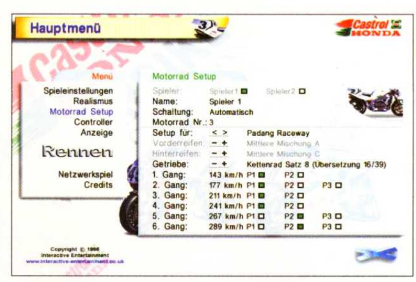
WARLORDS 3 DR

Als vor einem Jahr Warlords 3 erschien, entsprach es in Grafik, Sound und Spielweise nicht mehr den Standards. Darklords Rising beinhaltet kein technisches Update, d. h. außer zwei neuen Kampagnen hat sich eigentlich nichts geändert. Richtiger Spielspaß kommt leider nur im Mehrspieler-Modus auf, für den nun Internetserver zur Verfügung stehen. Ansonsten ist diese Zweitvermarktung bestenfalls Strategiefans anzuraten, die eine Vorliebe für Fantasy haben. **ag**

Mindestens: P75, 16 MB RAM, Win95	Grafik: 50%
Technik: DD, DirectS., 2Sp. PC, 8Sp. TCP/IP	Sound: 30%
Hersteller: Red Orb/SSG	
Preis: ca. DM 90,-	65% Einzelspiel
Genre: Strategie	71% Multiplayer



An die Cockpitansicht müssen sich Castrol-Piloten zwangsläufig gewöhnen, andere Perspektiven gibt es nicht.



Schlichtheit ist Trumpf bei allen Castrol-Menüs. Eine Untermenü-Ebene, dort ein paar anklickbare Felder, und schon geht's auf die Piste.

Castrol Honda Superbike • Rennspiel

ELEFANTENKUH

Rund 500.000 D-Mark müssen Sie hinblättern, wenn Sie ein Castrol Honda Superbike käuflich erwerben wollen. Wie sich über 300 Stundenkilometer Spitzengeschwindigkeit auf einer Rennstrecke anfühlen, können Sie aber auch wesentlich günstiger in Erfahrung bringen.

Interactive Entertainment überläßt Ihnen den Rennhobel auf zehn Rennstrecken, darunter erstmals die Honda-Teststrecke von Motegi. Natürlich dürfen Sie eine Meisterschafts-Saison absolvieren, bis zu 23 Computergegner erschweren Ihnen dann das Biker-Dasein. Dank der sechs Schwierigkeitsgrade fahren die digitalen Kontrahenten entweder rasant wie zweirädrige Schumis oder beschaulich wie Mokick-Piloten, was für Langzeitmotivation sorgt. Diese wird auch durch ein ausreichend detailliertes Motorrad-Setup gesteigert. Problemlos dürfen Sie an der Getriebeübersetzung herumfeilen oder die Reifenmischungen durcheinanderwürfeln, was sich auf das Fahrverhalten und die Rundenzeiten auswirkt.



Erst die automatische Kamera des Replay-Modus offenbart tiefergehende Einblicke in das Renngeschehen.

Runde Sache

Weniger schön ist, daß man Ihnen Ausritte auf anderen Superbikes verweigert – dort bleibt der Sattel generell kalt. Außerdem müssen Sie sich zwangsläufig in der Cockpitperspektive auf die Kurse stürzen, weitere Ansichten werden nicht angeboten. Dafür verbucht CHS grafische Pluspunkte. Dank der 3D-Beschleunigung werden ab einem P200 durchweg hohe Bildwiederholungsraten erreicht, die Details der Landschaften sind sehenswert. Beim Fahrverhalten gelang der Balanceakt zwischen Hyper-Realismus und Arcade-Feeling, so daß nicht nur Hobby-Biker sich den Helm zur Probefahrt ruhig einmal aufsetzen sollten.

Christian Bigge

KOMMENTAR

» Wenn Sie ein puristisches Motorrad-Rennspiel ohne viel Options-Schnickschnack suchen, sind Sie bei Castrol Honda Superbike bestens aufgehoben. Zwar garantiert die Fahrphysik selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad immer noch nicht 100prozentigen Realismus, für Spielspaß ist aber gesorgt, da die Computergegner diesen Namen endlich einmal verdienen. Ängstliche Käufernaturen dürfen noch auf Virgins Superbike Championship oder Ascarons Grand Prix 500cc warten, beide Titel sollten noch im Sommer erscheinen. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, 3D-Grafikkarte, Win95		
Empfohlen:	P233, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	2 Sp. PC/ 6 Sp. LAN	Controller:	frei konfigurierbar
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	247 MB/67 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Interactive Entert./Funsoft	Veröffentlichung:	Juni 1998

Grafik: 80% Sound: 65% Genre: Rennspiel

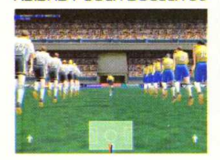
77% Einzelspiel

75% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Schnörkellose Raserei mit Simulations-Anleihen «

ADIDAS POWER SOCCER 98



Nach dem verdrängten Erstversuch (PCA-Wertung: 7%) versucht sich Psygnosis erneut im Fußballgeschäft. Dabei setzte man derart übertrieben auf zeitgemäße 3D-Grafik, daß die Spielrichtung der eigenen Mannschaft aufgrund wirrer Kamerafahrten vielfach im Unklaren bleibt. Die Steuerung erlaubt dennoch flüssiges Kombinationsspiel. Zu flüssig für den Computergegner, der allenfalls als Slalomstange dient. Da reißen auch 32 Stadien und 200 Club- und Nationalteams nichts mehr raus. **cb**

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	71%
Technik:	Direct3D, DirectSound, 2SP. PC, LAN	Sound:	62%
Hersteller:	Psygnosis	Einzelspiel	42%
Preis:	ca. DM 80,-	Multiplayer	46%
Genre:	Sportspiel		

ALIEN EARTH



Die Alienrasse der Rakshas hat sich der Erde bemächtigt und macht Jagd auf den Helden Finn, der im Dschungel einer Endzeitwelt ums Überleben kämpft. Stimmungsvolle, isometrische Grafik im Fallout-Stil und Abwechslungsreichtum bei den Puzzles sprechen für Alien Earth. Leider bleiben die Charaktere reichlich blaß, und das ungenau reagierende Interface zur Steuerung des Protagonisten sorgt immer wieder für Frust. Hier wurde wieder mal eine gute Idee halbherzig umgesetzt. **ha**

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	75%
Technik:	DirectDraw, DirectSound	Sound:	74%
Hersteller:	Beam/PIE	Einzelspiel	53%
Preis:	ca. DM 80,-	Multiplayer	– %
Genre:	Action-Adventure		

CYBERBALL



Wenn jemand Geld für diese Flippersammlung ausgeben sollte, würde das Wort „Groschengrab" wieder seine ursprüngliche Bedeutung erlangen. Die vier Tische von Cyberball besitzen zwar Rüttelοption, Bumper, Rampen und Videomodi. Realistischer werden sie dadurch aber nicht: Eine Ballphysik, die irgendwo zwischen „liebeskranker Springfrosch" und „manchmal kleb' ich gern am Schläger" liegt, unzeitgemäße Grafiken und magere Sounds meucheln jeglichen Spielspaß. **hfr**

Mindestens:	P75, 16 MB RAM, DOS 5.0	Grafik:	20%
Technik:	SVGA, MMX, Digi-Effekte, CD-Audio	Sound:	30%
Hersteller:	Midas Interactive	Einzelspiel	15%
Preis:	ca. DM 50,-	Multiplayer	15%
Genre:	Flippersim.		

DSF FOOTBALL '98



Einen guten Draht zu Amerikas Volkssport Nummer Eins sollte man schon haben, um sich bei DSF Football ´98 zurechtzufinden. Neben den Aufstellungen und Statistiken der Saison 1996/1997 wartet das Spiel mit einem Spielzug-Editor für eigene Taktiken auf. Trotz der nicht mehr zeitgemäßen SVGA-Grafik behält man als Spieler dank der guten Kameraführung den Überblick und kann die Atmosphäre amerikanischer Football-Stadien gut nachempfinden. **cb**

Mindestens:	P75, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	50%
Technik:	DDraw, DSound, 2Sp. LAN, TCP/IP	Sound:	45%
Hersteller:	Sierra/Cendant	Einzelspiel	63%
Preis:	ca. DM 60,-	Multiplayer	65%
Genre:	Sportspiel		

DSF FUSSBALLMANAGER 98



Die 98er-Version bietet im Vergleich zum guten Vorgänger vom März 1997 (PCA-Wertung: 73%) wenig Innovationen. Zwar mangelt es nicht an Funktionen, und an einigen Optionen wie dem Transfersystem und dem konfigurierbaren Schwierigkeitsgrad wurde gefeilt, technisch erreicht der Manager aber allenfalls Mittelmaß. Auch die Steuerung geriet nicht sehr übersichtlich. Nach wie vor genial ist der Spielzug-Editor, der Ihnen ein besonderes taktisches Instrument an die Hand gibt. **cb**

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	45%
Technik:	DirectDraw, DirectSound, 4Sp./PC	Sound:	25%
Hersteller:	Impressions/Cendant	Einzelspiel	68%
Preis:	ca. DM 50,-	Multiplayer	– %
Genre:	WiSim		

GOLDEN GOAL 98



Gute Ansätze mag man dem Action-Gebolze von Take 2 nicht absprechen. Dazu gehören die Spielersprüche in den Originalsprachen oder die Zielscheibe, die bei Schüssen das Zielen erleichtert. Der Haken steckt im Detail: Aufgrund der Schnelligkeit des Gegners wird selbst der einfachste Paß zum Risiko, Torschüsse haben Seltenheitswert. Schade, denn die intuitive Gamepad-Steuerung hätte ein gefälliges Gekicke zugelassen, das so allenfalls im Mehrspieler-Modus zustande kommt. **cb**

Mindestens:	P100, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	58%
Technik:	Direct Draw, DirectSound, 2Sp. LAN	Sound:	68%
Hersteller:	Take 2	Einzelspiel	61%
Preis:	ca. DM 80,-	Multiplayer	61%
Genre:	Sportspiel		

MICROSOFT BASEBALL 3D



Selbstständig wechselnde Perspektiven sorgen für Abwechslung.

Microsofts Baseball-Sim zieht knapp an EAs Triple Play 99 vorbei. Bei der Grafik haben die Herren aus Redmont mehr zu bieten, die Stadien wirken plastischer, die Spieleranimationen detaillierter. Optional wird gewohnte Kost auf hohem Niveau serviert: alle Teams, Spieler und Logos der Major League, etliche Spielmodi, aber kein Homerun-Derby. Der englische Kommentar geriet nicht ganz so euphorisch, dank der guten Steuerung erringt Microsoft aber dennoch die Baseball-Meisterschaft. **cb**

Mindestens:	P33, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	86%
Technik:	Direct3D, Glide, LAN, 32Sp. TCP/IP	Sound:	90%
Hersteller:	Microsoft	Einzelspiel	85%
Preis:	ca. DM 90,-	Multiplayer	85%
Genre:	Sportspiel		

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Bei reinen DOS-Programmen versuchen Sie bitte, die Software sowohl im Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie nun fest, daß immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

WICHTIG

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HÄLFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFAHR!).

GARANTIECOUPON PC ACTION 8/98

- ❑ DEMO-CD-ROM
- ❑ BONUS-CD-ROM
- ❑ PLUS-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

KLEBEFLÄCHE

DEMO-CD-ROM

PC ACTION 8/98

PC ACTION

DEMO-CD

DEMOS

Conflict Freespace
Dominion
DSF Fußballmanager
F-15
High Heat Baseball 1999
KKND 2 Evolved
Motorhead
Pandemonium 2
RoboRumble
Super Match Soccer
World League Soccer 98

PATCHES

Anstoss 2 Verlängerung V1.30 (deu)
Burnout V1.22 3Dfx (eng)
Burnout V1.22 Software (eng)
Castrol Honda Superbikes V2.0 (eng)
Dark Reign V1.20 (eng)
Dark Reign V1.20 -> V1.30 (eng)
Descent Freespace V1.20 (int)
Diablo V1.05 (eng)
Incoming OEM Voodoo² Patch
Jedi Knight V1.01 (eng)
Links LS 98 V1.35 (eng)
M1 Tank Platoon 2 V1.20 (eng)
Might & Magic 6 V1.10
Motorhead V1.30 (eng)
Motorhead V1.40 Beta (eng)
Pro Pilot V1.20 (eng)
Sensible Soccer 98 Update (eng)
Spec Ops V1.30 (eng)
Spec Ops Voodoo² Textures (int)
Tex Murphy - Overseer V1.02 (eng)
Total Soccer V1.20 (eng)
Unreal Audio Beta V2.01 (eng)
Unreal Cyrix Fix (eng. Beta V2.02)
Unreal Editor Rich Text Control Update (int)
Unreal Voodoo Rush Beta V2.03 (eng)

TOOLS

DirectX 5.2
F-15 Missionen
Hex-Editor
M&M6 Editor
Space Bunnies Must Die Screensaver
StarCraft Veteranenkampagne Spielstände
Tex Murphy – Overseer Screensaver
Visual Basic Runtimes V5.0

HARDWARE

Diamond Stealth II G460 Bios Update 1.14
Diamond Stealth II G460 V. 1.41
Diamond Viper 330 Bios Update V1.62
Miro Clean Tool für Voodoo Graphics/Voodoo²
Miro Highscore 2 V2.0
PC Dash Karten
Rendition OpenGL Beta-Treiber
Riva 128 AGP Referenztreiber für AMD K6-2
SideWinder Game Device Software Version 3
Voodoo² Referenztreiber Glide 2.51 / Direct3D V2.16
Voodoo² Treiber Glide V2.53 und 3.0 (beta)

DEMO-CD-ROM 8/98 PC ACTION

Jewelcase-Rückseite zum Ausschneiden für PC ACTION und PC ACTION PLUS

PLUS-CD-ROM

PC ACTION PLUS 8/98 Descent 2

PC ACTION

PLUS-CD 8/98





DESCENT 2

Descent revolutionierte die 3D-Action-Spiele durch seine innovative und konsequente 3D-Darstellung. Der zweite Teil entspricht durch Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten auch heute noch dem technischen Standard. In einem kleinen Raumgleiter fliegen Sie durch Tunnel und Höhlen, in denen ausgeflippte Roboter ihr Unwesen treiben. Erst wenn in jedem Level der Reaktor für die Energieversorgung zerstört wird, ist die Gefahr gebannt. Erleben Sie die absolute Schwerelosigkeit in einer Welt, in der Begriffe wie „oben" und „unten" keine Bedeutung haben.

PLUS-CD-ROM Descent 2 8/98 PC ACTION PLUS

BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Anno 1602	Sunflowers
2	4	Frankreich 98	EA Sports
3	2	Gold Games 2	TopWare Interactive
4	(Neu)	Commandos	Eidos Interactive
5	7	Autobahnraser	Davilex
6	5	Tomb Raider Director's Cut	Eidos Interactive
7	(Neu)	Migth & Magic 6	3DO
8	3	StarCraft	Blizzard
9	(Neu)	Unreal	GT Interactive
10	6	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
11	(Neu)	Emergency	TopWare Interactive
12	10	C&C 2 Vergeltungsschlag	Westwood Studios
13	12	Age of Empires	Microsoft
14	(Neu)	Best of Voodoo Compilation	Electronic Arts
15	13	Flightsimulator 98	Microsoft
16	(Neu)	Anstoss 2 – Verlängerung	Ascaron
17	15	Die Siedler 2 Gold Edition	Blue Byte
18	(Neu)	Forsaken	Acclaim
19	17	Neue Level - Age of Empires	Sybex
20	(Neu)	Der Industriegigant Gold	JoWood

BESTSELLER KARSTADT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(Neu)	Commandos	Eidos Interactive
2	1	Anno 1602	Sunflowers
3	2	Frankreich 98	EA Sports
4	18	DSF Fußballmanager	Cendant Software
5	6	Gold Games 2	TopWare Interactive
6	5	Autobahnraser	Davilex
7	3	StarCraft	Blizzard
8	(Neu)	Unreal	GT Interactive
9	(Neu)	Might & Magic 6	3DO
10	(Neu)	Pirates Isle	Sunflowers
11	8	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
12	(Neu)	Emergency	TopWare Interactive
13	10	Age of Empires	Microsoft
14	12	Grand Theft Auto	BMG Interactive
15	13	Anstoss 2 - Verlängerung	Ascaron
16	16	Flugsimulator 98	Microsoft
17	(Neu)	Lula Inside	CDV
18	4	Forsaken	Acclaim
19	9	Bundesliga Man. Champ. Pack	Software 2000
20	(Neu)	Die Core Offensive	Cavedog 20

TOP20 HERSTELLER

Rang	Hersteller
1	Westwood Studios
2	TopWare
3	Electronic Arts
4	Microsoft
5	LucasArts
6	Eidos Interactive
7	Ascaron
8	Bullfrog
9	Cyan/Red Orb Entertainment
10	Blue Byte
11	MicroProse
12	JoWood Entertainment
13	Mindscape
14	Ubi Soft
15	Acclaim
16	Blizzard
17	Kabel 1
18	Philips Media
19	Activision
20	NovaLogic

Betrachtungszeitraum: Okt '97 bis März '98, Quelle: Kaufhof/Horten, eigene Auswertung

BESTSELLER GAMES 4U

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(Neu)	Unreal	GT Interactive
2	(Neu)	Commandos	Eidos Interctive
3	2	Frankreich 98	EA Sports
4	4	Might & Magic 6	3DO
5	3	Autobahnraser	Davilex
6	(Neu)	Grand Theft Auto	BMG Interactive
7	1	Anno 1602	Sunflowers
8	5	Forsaken	Acclaim
9	(Neu)	Hexplore	Infogrames
10	(Neu)	X-COM 3: Interceptor	MicroProse

BESTSELLER JOYSOFT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Anno 1602	Sunflowers
2	2	StarCraft	Blizzard
3	(Neu)	Frankreich 98	EA Sports
4	3	Forsaken	Acclaim
5	(Neu)	Might & Magic 6	3DO
6	4	Incoming	Rage Software
7	7	Autobahnraser	Davilex
8	5	BattleZone	Activision
9	6	Anstoss 2 - Verlängerung	Ascaron
10	9	Fallout	Acclaim

TOP10 LESERCHARTS

Rang	Vormonat	Titel/Hersteller
1	1	Anno 1602 – Sunflowers
2	2	Frankreich 98 – EA Sport
3	3	StarCraft – Blizzard
4	(Neu)	Commandos – Eidos Interactive
5	9	Might & Magic 6 – 3DO
6	4	Forsaken – Acclaim
7	6	Tomb Raider 2 – Eidos Interactive
8	(Neu)	F1 Racing Simulation – Ubi Soft
9	7	You Don't Know Jack – BMG Interactive
10	(Neu)	Jedi Knight – LucasArts

BESTSELLER

LESER-CHARTS

Es interessiert uns natürlich, welche Spiele unseren Lesern am Herzen liegen, deshalb möchten wir Sie auch weiterhin dazu auffordern, uns Ihr momentanes Topspiel zu nennen. Notieren Sie Ihren Favoriten auf einer Postkarte und senden Sie diese an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.



Computec Verlag • Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE:

Thorsten Kleen, Bremerhaven

erhält ein Unreal-Spiel (Tests des Monats 7/98)

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (in alphabetischer Reihenfolge)

ADVENTURE

Titel	Hersteller
Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Dark Earth	Kalisto
Little Big Adventure 2	Adeline
The Curse Of Monkey Island	LucasArts
Zork: Großinquisitor	Activision

WISIM

Titel	Hersteller
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Bundesliga Manager 97	Software 2000
Die Siedler 2	Blue Byte
Elisabeth I	Ascaron
Der Industriegigant	JoWood

ACTION

Titel	Hersteller
Conflict Freespace	Volition
Forsaken	Probe
Tomb Raider 2	Eidos Interactive
Unreal	Epic Megagames
Virtual Fighter 2	Sega
Wing Commander Prophecy	Origin

STRATEGIE

Titel	Hersteller
Age of Empires	Microsoft
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Eidos Interactive
Dungeon Keeper	Bullfrog
Incubation	Blue Byte
StarCraft	Blizzard Entertainment

SIMULATION

Titel	Hersteller
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
F-22 Raptor	Novalogic
Flying Corps Gold	Digital Integration
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive
Red Baron 2	Sierra

SPORT

Titel	Hersteller
FIFA 98	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 98	Access Software
NHL 98	Electronic Arts
NBA 98	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

ROLLENSPIEL

Titel	Hersteller
Diablo	Blizzard Entertainment
DSA 3 – Schatten über Riva	Attic
Fallout	Interplay
Lands Of Lore 2	Westwood
Might And Magic 6	3DO
Ultima Underworld 2	Origin

RENNSPIEL

Titel	Hersteller
CART Precision Racing	Microsoft
F1 Racing Simulation	Ubi Soft
Grand Prix 2	MicroProse
Have a NICE Day	Magic Bytes
Int. Rally Champ.	Europress
Moto Racer	Electronic Arts

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 8/98



Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MulTiMEdiA Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MulTiMEdiA Soft finden Sie In:

15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachergasse 1 ☎ 0335-539173
Netzwerk-Spielen im Laden

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN
Sagerstraße 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstraße 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet

NEU * NEU * NEU
38350 HELMSTEDT
Markt 10 ☎ 05351-424067

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet,
Kinder-Computerschule, Install-Service

58706 MENDEN
Unnaer Straße 42 ☎ 02373-390214

78224 SINGEN
Ekkehardstraße 78 ☎ 07731-181866

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MulTiMEdiA Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!



05/98



06/98

PC ACTION PLUS
14.90
Mit 3 CD-ROMs
Star Crusader
Millenia
Altered Destinies
Dungeon Keeper 2
07/98

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PCA PLUS 05/98 „TerraNova"	zu DM 14,90	
❒ PCA PLUS 06/98 „Hellfire Zone/FlipOut"	zu DM 14,90	
❒ PCA PLUS 07/98 „2 Vollversionen"	zu DM 14,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

HIT-COUNTDOWN

ACTION

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Anachronox	Action-Adventure	ION Storm	1. Quartal 99
Ares Rising	Weltraum-Action	Imagine Studios	3. Quartal 98
Babylon 5	Weltraum-Action	Sierra	1. Quartal 99
Blade	Action-Adventure	Gremlin	4. Quartal 98
Carmaggedon 2	Action-Rennspiel	SCI	4. Quartal 98
Daikatana	3D-Action	ION Storm	3. Quartal 98
Descent 3	3D-Action	Outrage	4. Quartal 98
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	Jan 99
Earthsiege 3	Action	Sierra	3. Quartal 98
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	Sep 98
H.E.D.Z.	3D-Action	Sierra	Sep 98
Half-Life	Action	VIS Interactive	Sep 98
Heavy Gear 2	Action	Activision	Okt 98
Indiana Jones And The Infernal Machine	Action-Adventure	LucasArts	Dez 98
Interstate ´82	Action-Rennspiel	Activision	Nov 98
Jurassic Park: Trespasser	Action-Strategie	Terratools	Okt 98
Max Payne	3D-Action	3D Realms	1. Quartal 99
MechWarrior 3	Action	MicroProse	3. Quartal 98
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entertainment	4. Quartal 98
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	3. Quartal 98
Prax War	Action	3DO	Okt 98
Prince Of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	Feb 99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Okt 98
Requiem	Action	MGM	Dez 98
Return Fire 2	3D-Action	Ritual Entertainment	3. Quartal 98
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Dez 98
Sin	Action	MGM	Aug 98
Space Bunnies Must Die!	3D-Action	Take 2	Sep 98
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Action	Interplay	4. Quartal 98
Star Wars: Rogue Squadron	3D-Action	LucasArts	3. Quartal 98
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	4. Quartal 98
The Dark Project	Action-Adventure	Looking Glass	4. Quartal 98
Tomb Raider III	Action-Adventure	Core Design	4. Quartal 98
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	Dez 98
Tomorrow Never Dies	3D-Action	Dreamworks	4. Quartal 98
Turok 2	3D-Action	Iguana	Sep 98
Uprising II	Action-Strategie	3DO	Dez 98
Urban Assault	3D-Action	Rebel Boat Rocker	Sep 98
X-COM: Alliance	3D-Action	MicroProse	3. Quartal 98

ADVENTURE

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	3. Quartal 98
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	3. Quartal 98
King's Quest 8: Mask Of Eternity	Adventure	Sierra	4. Quartal 98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	Sep 98
Simon The Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	3. Quartal 98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	4. Quartal 98

RENNSPIEL

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Colin McRae Rally	Rennspiel	Codemasters	Sep 98
Grand Prix 500cc	Rennspiel	Ascaron	Jul 98
Moto Racer 2	Rennspiel	Delphine Software	Okt 98
Motocross Madness	Rennspiel	Microsoft	Aug 98
Need For Speed III	Rennspiel	Electronic Arts	Okt 98
Powerslide	Rennspiel	GT Interactive	4. Quartal 98
SBK Superbike World Championship	Rennspiel	Milestone	Sep 98
Sega Rally Championship 2	Rennspiel	Sega	Dez 98
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	Dez 98

ROLLENSPIEL

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Baldur's Gate	Rollenspiel/Strategie	Interplay	Sep 98
Diablo 2	Rollenspiel/Action	Blizzard	3. Quartal 98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	Okt 98
Lands Of Lore 3	Rollenspiel	Westwood Studios	Okt 98
Legenden der Magierkriege	Rollenspiel	Attic	Aug 98
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	Dez 98
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	3. Quartal 98

SIMULATION

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Combat Flight Simulator	Kampfflugzeug-Sim.	Microsoft	Sep 98
European Air War	Kampfflugzeug-Sim.	MicroProse	Dez 98
F1 Racing Simulation 2	Rennsimulation	UbiSoft	Nov 98
Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim.	MicroProse	Dez 98
Fighter Legends: Europe 1944	Kampfflugzeug-Sim.	Jane's	Okt 98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Papyrus	Aug 98
Nascar 3	Rennsimulation	Papyrus	4. Quartal 98
Pro Pinball 3	Flippersimulation	Empire	Nov 98
Sierra Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	3. Quartal 98

SPORT

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Knockout Kings	Box-Simulation	Press Start	Okt 98
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	Okt 98
NHL 99	Eishockey-Simulation	EA Sports	Okt 98
NHL Powerplay 98	Eishockey-Simulation	Virgin	Sep 98
UEFA	Fußball-Simulation	Ocean	Okt 98

STRATEGIE

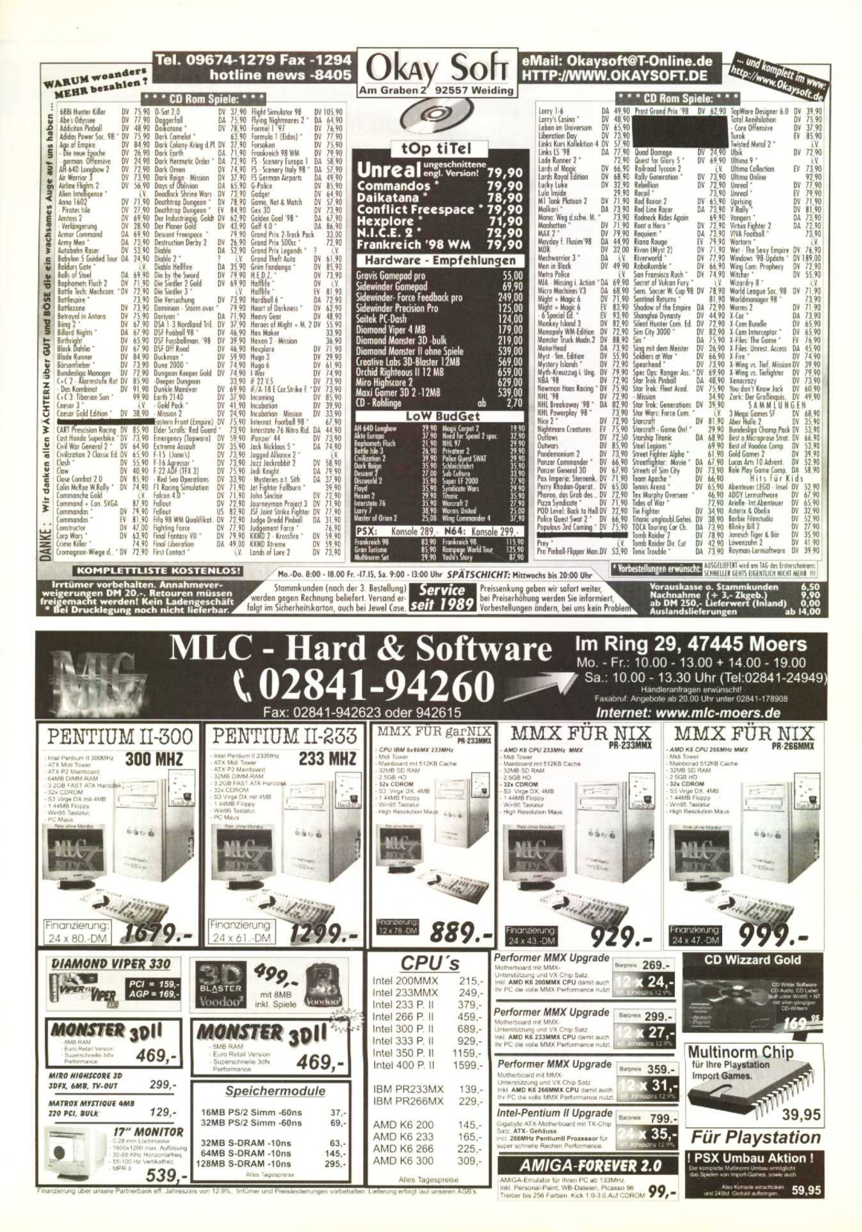
Titel	Genre	Hersteller	Termin
Age Of Empires 2	Echtzeit	Ensemble Studios	4. Quartal 98
Age Of Empires Expansion Pack	Echtzeit	Ensemble Studios	3. Quartal 98
Alpha Centauri	rundenbasiert	Firaxis	Dez 98
Black & White	Echtzeit	Lionhead Studios	Nov 98
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeit	Westwood	Okt 98
Civilization 3	rundenbasiert	MicroProse	3. Quartal 98
Dark Reign 2	Echtzeit	Activision	1. Quartal 99
Dune 2000	Echtzeit	Westwood	Jul 98
Dungeon Keeper 2	Echtzeit	Bullfrog	Dez 98
Force Commander	Echtzeit	LucasArts	Nov 98
Heroes Of Might And Magic III	rundenbasiert	3DO	4. Quartal 98
Jagged Alliance 2	rundenbasiert	Sir Tech	Okt 98
M.A.X. 2	Echtzeit/rundenbasiert	Interplay	Aug 98
Populous 3: The Third Coming	Echtzeit	Bullfrog	Okt 98
Star Trek: Birth Of The Federation	rundenbasiert	MicroProse	Aug 98
Star Trek: Starfleed Command	Echtzeit	Interplay	4. Quartal 98
StarCraft Expansion Pack	Echtzeit	Blizzard	Aug 98
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit	Cavedog	Dez 98

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Bundesliga Manager Win 95	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Jul 98
Der Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	JoWood	4 .Quartal 98
Die Siedler 3	WiSim/Strategie	Blue Byte	Okt 98
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	Okt 98
Pizza Syndikat	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Okt 98
SimCity 3000	WiSim/Strategie	Maxis	Okt 98

HOTLINES

- **Acclaim**
  01 805-33-55 55 — 24 Stunden am Tag
- **Activision**
  0 18 05-22 51 55 — (technischer Support)
  01 90-51 00 55 — Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen!)
- **Art Department**
  02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Ascaron**
  0 52 41-96 69 0 — Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Attic**
  0 74 31-5 43 23 — Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
- **Blue Byte**
  02 08-4 50 88 88 — Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{00}-19^{00}
- **BMG Interactive**
  01 80-530 45 25 — Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- **Bomico**
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Capstone**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Cryo Interactive**
  0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
- **Disney Interactive**
  0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **EF Multimedia**
  0 52 41-97 19 19 — Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- **Egmont Interactive**
  0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Eidos Interactive**
  0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- **Electronic Arts**
  0 24 08-94 05 55 — Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- **Funsoft**
  0 21 31-96 51 11 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Greenwood Entertainment**
  02 34-9 32 05 55 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **GT Interactive Deutschland GmbH**
  01 805-25 43 91 — Mo-So 15^{00}-20^{00} (nicht an Feiertagen)
- **Hasbro**
  0 18 05-20 21 50 — Mo-So 15^{00}-20^{00}
- **Ikarion Software**
  02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Infogrames**
  02 21-4 54 31 06 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Konami**
  02 21-61 23 52 — Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
- **Magic Bytes**
  0 52 41-97 19 99 — Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
- **Max Design**
  00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **MicroProse**
  0 18 05-25 25 65 — Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Mindscape**
  02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Navigo**
  0 89-324 66 222 — Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- **NEO**
  00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Nintendo**
  01 30-58 06 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **Philips Media**
  0 61 07-94 51 45 — Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Psygnosis**
  018 05-21 44 33 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Ravensburger Interactive**
  07 51-86 19 44 — Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- **Sega**
  0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- **Sierra Coktel Vision**
  0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Software 2000**
  01 90-57 20 00 — Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
- **Starbyte Software**
  02 34-68 04 94 — Mo 16^{00}-18^{00}
- **TopWare**
  06 21-48 28 66 33 — Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
- **Ubi Soft**
  02 11-3 38 00 33 — werktags 9^{00}-16^{00}
- **Viacom New Media**
  01 30-82 01 15 — Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- **Virgin**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 14^{00}-18^{00}
- **Warner Interactive**
  0 40-27 85 53 06 — Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}



WARUM woanders MEHR bezahlen?
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405
OkAY Soft
Am Graben 2 92557 Weiding
eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE
... und komplett im www: http://www.Okaysoft.de
DANKE: Wir danken allen WÄCHTERN über GUT und BÖSE die ein wachsames Auge auf uns haben ...
* * * CD Rom Spiele: * * *
688i Hunter Killer DV 75,90 D-Sat 2.0 DV 37,90 Flight Simulator 98 DV 105,90
Abe's Odyssee DV 77,90 Daggerfall DA 75,90 Flying Nightmares 2 * DA 64,90
Addiciton Pinball DV 48,90 Daikatana * DV 78,90 Formel 1 '97 DV 76,90
Adidas Power Soc. 98 * DV 75,90 Dark Camelot * 63,90 Formula 1 (Eidos) * DV 77,90
Age of Empire DV 84,90 Dark Colony-Krieg d.Pl. DV 27,90 Forsaken DV 75,90
- Die neue Epoche DV 26,90 Dark Earth DA 71,90 Frankreich 98 WM DV 79,90
- german. Offensive DV 24,90 Dark Hermetic Order * DA 72,90 FS - Scenery Europa 1 DA 58,90
AH-64D Longbow 2 DV 72,90 Dark Omen DV 74,90 FS - Scenery Italy 98 * DA 57,90
Air Warrior 3 DV 73,90 Dark Reign - Mission DV 37,90 FS German Airports DA 49,90
Airline Flights 2 DV 56,90 Days of Oblivion DA 65,90 G-Police DV 85,90
Alien Intelligence * i.V. Deadlock Shrine Wars DV 73,90 Gadget DV 64,90
Anno 1602 DV 71,90 Deathtrap Dungeon * DV 78,90 Game, Net & Match DV 57,90
- Pirates Isle DV 27,90 Deathtrap Dungeon * EV 84,90 Gex 3D DV 73,90
Anstoss 2 DV 69,90 Der Industriegig. Goldt DV 62,90 Golden Goal '98 * DA 67,90
- Verlängerung DV 28,90 Der Planer Gold DV 43,90 Golf 4.0 * DA 86,90
Armor Command DA 69,90 Descent Freespace * 79,90 Grand Prix 2-Track Pack 33,00
Army Men * DA 73,90 Destruction Derby 2 DV 26,90 Grand Prix 500cc * 72,90
Autobahn Raser DV 53,90 Diablo DA 52,90 Grand Prix Legends * ? i.V.
Babylon 5 Guided Tour DA 24,90 Diablo 2 * ? i.V. Grand Theft Auto DV 61,90
Baldurs Gate * i.V. Diablo Hellfire DA 35,90 Grim Fandango * DV 85,90
Balls of Steel DA 69,90 Die by the Sword DV 79,90 H.E.D.Z. * DV 73,90
Baphomets Fluch 2 DV 71,90 Die Siedler 2 Gold DV 69,90 Halflife * DV i.V.
Battle Tech: Mechcom. * DV 72,90 Die Siedler 3 * i.V. Halflife * EV 81,90
Battlespire * 73,90 Die Versuchung DV 73,90 Hardball 6 * DA 72,90
Battlezone DV 73,90 Dominion - Storm over * 79,90 Heart of Darkness * DV 62,90
Betrayal in Antara DV 75,90 Doriyan * DA 71,90 Heavy Gear DV 48,90
Biing 2 * DV 67,90 DSA 1-3 Nordland Tril. DV 37,90 Heroes of Might + M. 2 DV 55,90
Billard Nights * DA 67,90 DSF Fußball 98 * DV 46,90 Hex Maker 33,90
Birthright DV 65,90 DSF Fussballman. '98 DV 39,90 Hexen 2 - Mission 36,90
Black Dahlia * DV 67,90 DSF Off Road DV 46,90 Hexplore DV 71,90
Blade Runner DV 84,90 Duckman * DV 59,90 Hugo 3 DV 29,90
Börsenfieber * DV 73,90 Dune 2000 * DV 74,90 Hugo 6 DV 61,90
Bundesliga Manager DV 72,90 Dungeon Keeper Gold DV 74,90 I-War DV 74,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot DV 85,90 -Deeper Dungeon 33,90 iF 22 V.5 DV 73,90
- Das Kombinat DV 91,90 Dunkle Manöver DV 69,90 iF/A-18 E Car.Strike F. * DV 73,90
C+C 3: Tiberian Sun * 99,90 Earth 2140 DV 37,90 Incoming DV 85,90
Caesar 3 * i.V. - Gold Pack * DV 41,90 Incubation DV 39,90
Caesar Gold Edition * DV 38,90 - Mission 2 DV 24,90 Incubation - Mission DV 33,90
Eastern Front (Empire) DV 75,90 Internat. Football 98 * 67,90
CART Prescision Racing DV 85,90 Elder Scrolls: Red Guard * 73,90 Interstate 76 Nitro Rid. DA 44,90
Cast Honda Superbike * DV 73,90 Emergency (Topware) DV 59,90 iPanzer' 44 DV 73,90
Civil War General 2 * DV 64,90 Extreme Assault DV 35,90 Jack Nicklaus 5 * DA 74,90
Civilization 2 Classic Ed. DV 65,90 F-15 (Jane's) DV 73,90 Jagged Alliance 2 * i.V.
Clash * DV 55,90 F-16 Agressor * DV 73,90 Jazz Jackrabbit 2 DV 58,90
Claw DV 40,90 F-22 ADF (TFX 3) DV 75,90 Jedi Knight DA 79,90
Close Combat 2.0 DV 85,90 - Red Sea Operations DV 33,90 - Mysteries o.t. Sith DA 37,90
Colin McRae W.Rally * DV 74,90 F1 Racing Simulation DV 71,90 Jet Fighter Fullburn * 39,90
Commanche Gold i.V. Falcon 4.0 * DV 71,90 John Sinclair DV 72,90
Command + Con. SVGA 87,90 Fallout DV 72,90 Journeyman Project 3 DV 71,90
Commandos * DV 79,90 Fallout US 82,90 JSF Joint Strike Fighter DV 77,90
Commandos * EV 81,90 Fifa 98 WM Qualifikat. DV 72,90 Judge Dredd Pinball DA 31,90
Constructor DV 47,00 Fighting Force DV 77,90 Judgement Force * 76,90
Corp Wars * DV 63,90 Final Fantasy VII * DV 79,90 KKND 2 - Krossfire * DV 59,90
Crime Killer * 74,90 Final Liberation DA 49,00 KKND Xtreme DV 59,90
Cromagnon-Wiege d.. * DV 72,90 First Contact * i.V. Lands of Lore 2 DV 73,90
KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!
tOp tiTel
Unreal ungeschnittene engl. Version! 79,90
Commandos * 79,90
Daikatana * 78,90
Conflict Freespace * 79,90
Hexplore * 71,90
N.I.C.E. 2 * 72,90
Frankreich '98 WM 79,90
Hardware - Empfehlungen
Gravis Gamepad pro 55,00
Sidewinder Gamepad 69,90
Sidewinder- Force Feedback pro 249,00
Sidewinder Precision Pro 125,00
Saitek PC-Dash 124,00
Diamond Viper 4 MB 179,00
Diamond Monster 3D -bulk 219,00
Diamond Monster II ohne Spiele 539,00
Creative Labs 3D-Blaster 12MB 569,00
Orchid Righteous II 12 MB 659,00
Miro Highscore 2 629,00
Maxi Gamer 3D 2 -12MB 539,00
CD - Rohlinge ab 2,70
LoW BudGet
AH 64D Longbow 29,90 Magic Carpet 2 19,90
Akte Europa 37,90 Need for Speed 2 spec. 32,90
Baphomets Fluch 21,90 NHL 97 29,90
Battle Isle 3 26,90 Privateer 2 29,90
Civilization 2 39,90 Police Quest SWAT 29,90
Dark Reign 35,90 Schleichfahrt 35,90
Descent 2 27,00 Sub Culture 33,90
Discworld 2 35,90 Super EF 2000 27,90
Floyd 35,90 Syndicate Wars 29,90
Hexen 2 29,90 Titanic 35,90
Interstate 76 35,90 Warcraft 2 27,90
Larry 7 38,90 Worms United 25,00
Master of Orion 2 25,00 Wing Commander 4 37,90
PSX: Konsole 289,- N64: Konsole 299,-
Frankreich 98 83,90 Frankreich 98 115,90
Gran Turismo 85,90 Rampage World Tour 125,90
Multinorm Set 29,90 Yoshi's Story 87,90
Larry 1-6 DA 49,90 Prost Grand Prix '98 DV 62,90 TopWare Designer 6.0 DV 39,90
Larry's Casino * DV 48,90 Total Annihilation DV 75,90
Leben im Universum DV 65,90 - Core Offensive DV 37,90
Liberation Day DV 73,90 Turok EV 85,90
Links Kurs Kollektion 4 DV 57,90 Twisted Metal 2 * i.V.
Links LS '98 DA 77,90 Quad Damage DV 24,90 Ubik DV 72,90
Lode Runner 2 * 72,90 Quest for Glory 5 * DV 69,90 Ultima 9 * i.V.
Lords of Magic DV 66,90 Railroad Tycoon 2 i.V. Ultima Collection EV 73,90
Lords Royal Edition DV 68,90 Rally Generation * DV 73,90 Ultima Online 92,90
Lucky Luke DV 32,90 Rebellion DV 72,90 Unreal * DV 77,90
Lula Inside 29,90 Recoil * 73,90 Unreal * EV 79,90
M1 Tank Platoon 2 DV 71,90 Red Baron 2 DV 65,90 Uprising DV 71,90
Malkari * DA 73,90 Red Line Racer DA 73,90 V-Rally * DV 81,90
Mana: Weg d.schw. M. * 73,90 Redneck Rides Again 69,90 Vangers * DA 73,90
Manhatten * DV 71,90 Rent a Hero * DV 72,90 Virtua Fighter 2 DA 72,90
MAX 2 * DV 79,90 Requiem * DA 73,90 VIVA Football * 73,90
Mayday f. Flusim'98 DA 44,90 Riana Rouge EV 79,90 Wartorn * i.V.
MDK DV 32,00 Riven (Myst 2) DV 71,90 Wet - The Sexy Empire DV 76,90
Mechwarrior 3 * DA i.V. Riverworld * DV 77,90 Windows '98-Update * DV 189,00
Men in Black DV 49,90 RoboRumble * DV 66,90 Wing Com. Prophecy DV 72,90
Metro Police i.V. San Fransisco Rush * DV 74,90 Witcher * DV 55,90
MIA - Missing i. Action * DA 69,90 Secret of Vulcan Fury * i.V. Wizardry 8 * i.V.
Micro Machines V3 DA 68,90 Sens. Soccer W. Cup 98 DV 78,90 World League Soc. 98 DV 71,90
Might + Magic 6 DV 71,90 Sentinel Returns * 81,90 Worldmanager 98 * 73,90
Might + Magic 6 EV 83,90 Shadow of the Empire DA 72,90 Worms 2 DV 71,90
- 6 Special Ed. * EV 93,90 Shanghai Dynasty DV 44,90 X-Car * DA 73,90
Monkey Island 3 DV 82,90 Silent Hunter Com. Ed. DV 72,90 X-Com Bundle DV 65,90
Monopoly WM-Edition DV 72,90 Sim City 3000 * DV 82,90 X-Com Interceptor * DV 65,90
Monster Truck Madn.2 DV 88,90 Sin * DA 75,90 X-Files: The Game * EV 76,90
MotorHead DA 73,90 Sing mit dem Meister DV 26,90 X-Files: Unrest. Access DA 45,90
Myst - lim. Edition DV 55,90 Soldiers at War * DV 66,90 X-Fire * DV 74,90
Mystery Islands * DV 72,90 Spearhead * DV 73,90 X-Wing vs. Tief. Mission DV 39,90
Myth-Kreuzzug i. Ung. DV 79,90 Spec Ops: Ranger Ass. * DV 69,90 X-Wing vs. Tiefighter DV 79,90
NBA '98 DV 72,90 Star Trek Pinball DA 48,90 Xenocrazy DV 73,90
Newman Haas Racing * DV 75,90 Star Trek: Fleet Acad. DV 75,90 You don't Know Jack DV 60,90
NHL '98 DV 72,90 - Mission 34,90 Zork: Der Großinquis. DV 49,90
NHL Breakaway '98 * DA 82,90 Star Trek: Generations DV 39,90 SAMMLUNGEN
NHL Powerplay 98 * 73,90 Star Wars: Force Com. * i.V. 3 Mega Games SF DV 68,90
Nice 2 * DV 72,90 Starcraft DV 81,90 Aber Hallo 2 DV 35,90
Nightmare Creatures EV 75,90 Starcraft - Game On! * 29,90 Bundesliga Champ.Pack DV 53,90
Outlaws DV 72,50 Starship Titanic DA 68,90 Best o.Microprose Strat. DV 66,90
Outwars DV 85,90 Steel Legions * 69,90 Best of Voodoo Comp. DV 53,90
Pandemonium 2 DV 73,90 Street Fighter Alpha * 61,90 Gold Games 2 DV 39,90
Panzer Commander * DV 66,90 Streetfighter: Movie * DA 67,90 Lucas Arts 10 Advent. DV 52,90
Panzer General 3D DV 67,90 Streets of Sim City DV 73,90 Role Play Game Comp. DA 58,90
Pax Imperia: Sternenk. DV 71,90 Team Apache * DV 66,90 Hits für Kids
Perry Rhodan-Operat.. DV 65,00 Tennis Arena * DV 65,90 Abenteuer LEGO - Insel DV 52,90
Pharao, das Grab des .. DV 72,90 Tex Murphy Overseer * 46,90 ADDY Lernsoftware DV 67,90
Pizza Syndicate * DV 71,90 Tides of War * 72,90 Arielle- Int.Abenteuer DV 65,90
POD Level: Back to Hell DV 22,90 Tie Fighter DV 34,90 Asterix & Obelix DV 32,90
Police Quest Swat 2 * DV 66,90 Titanic-unglaubl.Gehei. DV 38,90 Barbie Filmstudio DV 52,90
Populous-3rd Coming * DV 75,90 TOCA Touring Car Ch. DA 73,90 Blinky Bill 2 DV 27,90
Tomb Raider 2 DV 78,90 Janosch Tiger & Bär DV 35,90
Prey * i.V. Tomb Raider Dir. Cut DV 42,90 Löwenzahn 2 DV 41,90
Pro Pinball-Flipper Mon. DV 53,90 Tonic Trouble * DA 73,90 Rayman-Lernsoftware DV 39,90
Mo.-Do. 8:00 - 18.00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr
* Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!
Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Stammkunden (noch der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.
Service seit 1989
Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem
Vorauskasse o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.) 9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00
MLC - Hard & Software
02841-94260
Fax: 02841-942623 oder 942615
Im Ring 29, 47445 Moers
Mo. - Fr.: 10.00 - 13.00 + 14.00 - 19.00
Sa.: 10.00 - 13.30 Uhr (Tel:02841-24949)
Händleranfragen erwünscht!
Faxabruf: Angebote ab 20.00 Uhr unter 02841-178908
Internet: www.mlc-moers.de
PENTIUM II-300
300 MHZ
Intel Pentium II 300MHz
ATX Midi Tower
ATX P2 Mainboard
64MB DIMM-RAM
3.2GB FAST ATA Harddisk
32x CDROM
S3 Virge DX mit 4MB
1.44MB Floppy
Win95 Tastatur
PC Maus
Finanzierung: 24 x 80.-DM
1679.-
PENTIUM II-233
233 MHZ
Intel Pentium II 233MHz
ATX Midi Tower
ATX P2 Mainboard
32MB DIMM-RAM
3.2GB FAST ATA Harddisk
32x CDROM
S3 Virge DX mit 4MB
1.44MB Floppy
Win95 Tastatur
PC Maus
Finanzierung: 24 x 61.-DM
1299.-
MMX FÜR garNIX PR-233MMX
CPU IBM 6x86MX 233MHz
Midi Tower
Mainboard mit 512KB Cache
32MB SD RAM
2.5GB HD
32x CDROM
S3 Virge DX, 4MB
1.44MB Floppy
Win95 Tastatur
High Resolution Maus
Finanzierung: 12 x 78.-DM
889.-
MMX FÜR NIX PR-233MMX
AMD K6 CPU 233MHz MMX
Midi Tower
Mainboard mit 512KB Cache
32MB SD RAM
2.5GB HD
32x CDROM
S3 Virge DX, 4MB
1.44MB Floppy
Win95 Tastatur
High Resolution Maus
Finanzierung: 24 x 43.-DM
929.-
MMX FÜR NIX PR-266MMX
AMD K6 CPU 266MHz MMX
Midi Tower
Mainborad 512KB Cache
32MB SD RAM
2.5GB HD
32x CDROM
S3 Virge DX, 4MB
1.44MB Floppy
Win95 Tastatur
High Resolution Maus
Finanzierung: 24 x 47.-DM
999.-
DIAMOND VIPER 330
PCI = 159,-
AGP = 169,-
3D BLASTER Voodoo2
499,-
mit 8MB inkl. Spiele
MONSTER 3DII
8MB RAM
Euro Retail Version
Superschnelle 3dfx Performance
469,-
MONSTER 3DII
8MB RAM
Euro Retail Version
Superschnelle 3dfx Performance
469,-
MIRO HIGHSCORE 3D 3DFX, 6MB, TV-OUT 299,-
MATROX MYSTIQUE 4MB 220 PCI, BULK 129,-
17" MONITOR
0.28 mm Lochmaske
1600x1200 max. Auflösung
30-69 KHz Horizontalfreq.
55-100 Hz Vertikalfreq.
MPR II
539,-
Speichermodule
16MB PS/2 Simm -60ns 37,-
32MB PS/2 Simm -60ns 69,-
32MB S-DRAM -10ns 63,-
64MB S-DRAM -10ns 145,-
128MB S-DRAM -10ns 295,-
Alles Tagespreise
CPU´s
Intel 200MMX 215,-
Intel 233MMX 249,-
Intel 233 P. II 379,-
Intel 266 P. II 459,-
Intel 300 P. II 689,-
Intel 333 P. II 929,-
Intel 350 P. II 1159,-
Intel 400 P. II 1599,-
IBM PR233MX 139,-
IBM PR266MX 229,-
AMD K6 200 145,-
AMD K6 233 165,-
AMD K6 266 225,-
AMD K6 300 309,-
Alles Tagespreise
Performer MMX Upgrade
Barpreis 269.-
Motherboard mit MMX-Unterstützung und VX Chip Satz. Inkl. AMD K6 200MMX CPU damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
12 x 24,-
Performer MMX Upgrade
Barpreis 299.-
Motherboard mit MMX-Unterstützung und VX Chip Satz. Inkl. AMD K6 233MMX CPU damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
12 x 27,-
Performer MMX Upgrade
Barpreis 359.-
Motherboard mit MMX-Unterstützung und VX Chip Satz. Inkl. AMD K6 266MMX CPU damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
12 x 31,-
Intel-Pentium II Upgrade
Barpreis 799.-
Gigabyte ATX-Motherboard mit TX-Chip Satz, ATX- Gehäuse incl. 266MHz PentiumII Prozessor für super schnelle Rechen Performance.
24 x 35,-
AMIGA-FOREVER 2.0
AMIGA-Emulator für Ihren PC ab 133MHz. Inkl. Personal-Paint, WB-Dateien, Picasso 96 Treiber bis 256 Farben. Kick 1.0-3.0 Auf CDROM
99,-
CD Wizzard Gold
169,95
Multinorm Chip
für Ihre Playstation
Import Games.
39,95
Für Playstation
! PSX Umbau Aktion !
59,95
Finanzierung über unsere Partnerbank eff. Jahreszins von 12,9%. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung erfolgt laut unseren AGB's.

LESER BRIEFE

BESTECHUNG

Ich lese PC Action schon seit Ausgabe 4/96 und finde sie einfach (stellen Sie sich hier bitte eine siebenseitige Ausführung der schönsten Wörter auf der Welt vor)-gut. Es ist nur schade, daß ich ein paar alte Hefte nicht nachbestellen kann! Ich habe vor einer Woche versucht, die Ausgabe 8/96 mit CD und die CD von Ausgabe 11/96 zu bekommen und war enttäuscht, als ein „nicht mehr lieferbar" eintraf. Vielleicht können Sie mir in diesem Punkt helfen? [...] Bald möchte ich mir eine Netzwerkkarte, Modem, o.ä. kaufen, jedoch bin ich im Moment nicht up to date in diesem Bereich, deswegen möchte ich Sie bitten, in Ihrem nächsten Heft [...] die neuesten Karten und Modems vorzustellen. [...]

Björn Beier, Rösrath

PC ACTION Zunächst einmal herzlichen Dank für die siebenseitige Lobpreisung zum Selbstausdenken (wir haben besonders tolle Wörter vor unserem geistigen Auge ablaufen lassen). Leider macht es uns auch dieser unterschwellige Bestechungsversuch nicht möglich, Hefte des Jahrgangs ´96 aufzutreiben – tut uns leid. Das hat einen Grund: Unser Lager hat begrenzte Ausmaße, so daß ab und zu ausgemistet werden muß. Und da wir etwas dagegen hätten, dies mit Redakteuren oder anderen Verlagsmitarbeitern zu tun, wandern alte Hefte ab. Nachbestellt werden können die Ausgaben der vergangenen sechs Monate. Dem Thema Netzwerkkarten und Modems wird sich Hardware-Experte Thilo Bayer auf jeden Fall irgendwann widmen.

PREISFRAGE

Ich bin ein PCA-Leser der ersten Stunde und verfolge mit Aufmerksamkeit Eure neu eingerichtete Leserbrief-Ecke. Ich finde solche Seiten sehr gut, aber man sollte sich von den Anregungen und von den Kritiken dieser Leserbriefe auch einmal etwas zu Herzen nehmen und überlegen, ob man nicht wirklich etwas besser machen könnte, so z. B. die Befestigung Eures Booklets [...]. Außerdem solltet Ihr, wenn Ihr auf Leserbriefe antwortet, euren Klamauk aus den Antworttexten herauslassen, die erste Seite reicht völlig aus! [...]

Thomas Jäger per e-Mail

PC ACTION Wir nehmen wirklich alle Zuschriften ernst und setzen Vorschläge um, wenn sie sinnvoll sind. In der vorliegenden Ausgabe z. B. findet sich ein Poster (häufig gewünscht!). Außerdem arbeiten wir an einem neuen Konzept, um die PC Action noch attraktiver zu machen – dabei fließen Leseranregungen mit ein. Was die Befestigung unseres Booklets betrifft, haben wir die Druckerei darauf hingewiesen, daß es einige Millimeter neben die Jewelcase-Rückseite geklebt werden soll, damit letzteres nicht beschädigt werden kann. Zum Thema „Klamauk" bei der Leserbrief-Beantwortung: Wir glauben, daß Spaß in einem Magazin für Computerspiele seine Daseinsberechtigung hat. Es würde uns natürlich interessieren, was andere Leser meinen.

„IGNORANTEN"

[...] Außerdem wollte ich mal fragen, warum einer der genialsten 3D-Action-Shooter von Euch ignoriert wird? Die Rede ist von Quake 2. Ihr hattet einen Vorabbericht, und danach kam leider gar nichts mehr. Wurde Euch der Mund verboten? Das Spiel ist zwar indiziert, aber in der Videothek über 18 frei erhältlich. Ich denke, da kann man doch wenigstens einen ausführlichen, unblutigen Bericht bringen! Meine Meinung ist, es sollte kein Spiel in dem Sinne indiziert, sondern in Altersfreigaben eingestuft werden, wie es bei Videofilmen auch passiert [...].

Name ist der Redaktion bekannt

PC ACTION Zur Abwechslung mal ein ganz neues Thema, wie spannend. Hier noch einmal für alle zum Mitlesen, weshalb die PCA-Redaktion nichts über Quake 2 oder Duke Nukem 3D schreibt. Dafür gibt es zwei Gründe. Erstens: Beide Titel sind indiziert. Das heißt, sie dürfen in Deutschland nicht mehr frei verkauft werden, in den Ladenregalen stehen oder gar beworben werden. Spieletests und sogar Spieletips sind in der Vergangenheit von Staatsanwälten mehrfach als werbliche Berichterstattung eingestuft worden. Deshalb rückten im Auftrag der Judikative Polizeibeamte aus und entfernten betroffene Zeitschriften aus den für jedermann zugänglichen Kioskregalen. Einen Verlag kommen solche Verluste teuer zu stehen. Aufgrund dieser Gefahr verzichten wir von vornherein auf Artikel über indizierte oder stark indizierungsgefährdete Spiele. Zum zweiten aber sind wir der Meinung, daß Titel, deren Spielziel und Spielzweck ausschließlich auf übertriebener Gewaltdarstellungen basieren, genauso wie Spiele mit pornografischem Inhalt, nichts in einem PC-Spiele-Magazin wie der PC Action zu suchen haben. In einer gängigen Kino- oder Filmzeitschrift wirst Du beispielsweise auch nichts über die neuesten Splatterfilme und Porno-Streifen lesen. Im übrigen gibt es mit der USK-Altersempfehlung bereits eine ähnliche Regelung wie bei Kino- und Videofilmen, und die Liste der von der BPjS indizierten Filme ist bei weitem umfangreicher als die der PC-Spiele.

DETEKTIV

[...] 2. Ich weiß, wer die Leserbriefe beantwortet: Es ist Harald Fränkel! Stimmt's??? Er/Du hat/hast zumindest die Mail von Alexander Seifert in PCA 6/98 beantwortet. Er/Du hat/hast Dich/sich durch die Bezeichnung „Flocken" statt Mark verraten, denn dieses Wort taucht auch in dem Test zu Autobahnraser auf. Bekomme ich jetzt einen Preis? [...] 4. Ich finde, Du solltest auch mal zu Diskussionen aufrufen [...]! Zum Beispiel über Raubkopierer [...].

Andreas Fonferek per e-Mail

PC ACTION So, so. Unter unseren Lesern sind also auch Detektive und diplomierte Sprachanalytiker. Wenn wir das geahnt hätten, hätten wir unser Rätsel in Ausgabe 6/98 freilich um einiges knackiger gestaltet. Was wir in Sachen Belohnung versprochen haben, werden wir natürlich halten. Zitat aus dem erwähnten Heft: „Es gibt auch sicher keinen Preis". Zu Punkt 4: Es scheint zumindest fraglich, ob es sinnvoll ist, die Leserbriefseiten in eine bestimmte Richtung zu lenken, was die Themen betrifft. Schließlich ist diese Rubrik dafür gedacht, daß unsere Leser loswerden können, was sie gerade bewegt. Probehalber wollen wir trotzdem mal eine Diskus-

BRIEFKASTEN

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns doch einfach! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Zuschriften zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – leider ist der Platz auf den Leserbriefseiten nicht unbegrenzt. Unsere Adresse:

Computec Verlag, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine e-Mail an **redaktion@pcaction.de** *schicken.*

Ihre PC-Action-Redaktion

sion anregen: Meint Ihr, daß wir künftig zu Diskussionen anregen sollten? Schreibt uns einfach!

EINKAUFSBUMMEL

[...] Während der Sommerferien bin ich in Cleveland (USA) und beabsichtige, Hardware zu besorgen, außerdem ein paar Spiele (Tiberian Sun...). Aber ich bräuchte da noch eine Information. Ist die Hardware, die in den USA erhältlich ist, auch in Deutschland verwendbar, oder kann es bezüglich des Stromes zu Problemen kommen? Wird die E3 ´99 auch in Atlanta stattfinden? Und wenn ja, wie kommt man an Karten?[...]

Christian Funk, Herne

PC ACTION Wenn Du interne Teile in den USA kaufst (Grafikkarten, Soundkarten, etc.), gibt's kein Problem, weil diese vom Netzteil Deines Rechenknechts mit Saft versorgt werden. Bei einem Komplett-PC (oder Scanner, Drucker, etc.) mußt Du darauf achten, daß dieser einen 110V/220V-Umschalter besitzt. Aber eigentlich ist das alles völlig wurscht, weil uns nicht ganz klar ist, warum Du Deine Kröten ausgerechnet in den Staaten rausfeuern willst. Billiger wird's kaum. Dafür umso spaßiger, wenn irgendwas Schrott sein sollte. Dann mußt Du mal wieder über den großen Teich daddeln, um den Verkäufer am Schlawittchen zu packen, damit Du Deinen Garantieanspruch durchsetzen kannst. Gib' Deinem Herzen einen Stoß, tu' was für die heimische Volkswirtschaft und mach' den Einkaufsbummel in diesem unseren Lande. Was die E3 betrifft: Unser aller Schweißdrüsen sei Dank findet die Messe 1999 nicht mehr im subtropischen Atlanta statt, sondern im klimatisch und kulturell ansprechenderen Los Angeles. Was Dir weniger gefallen dürfte, ist, daß es keine Eintrittskarten gibt. Die E3 ist eine Fachmesse und nicht für die Öffentlichkeit gedacht.

FUNKKONTAKT

Wir, der DCC, sind eine Vereinigung von mehreren Computerspielern. Zu unseren Lieblingsspielen zählen unter anderem die indizierten Spiele Quake, Quake 2, normale Strategiespiele wie Age of Empires, StarCraft und Anno 1602 und Raumsimulationen wie X-Wing vs. TIE Fighter. Jedes dieser Spiele kann man im Netzwerk zu mehreren Leuten spielen. Die Kommunikation unter den Spielern während des Spiels über den konventionellen Chat ist eine unentbehrliche Einrichtung, die in jedem Spiel angeboten wird. Der Chat ist zwar nützlich, aber bei Spielen, in denen es hektisch zugeht und man meist mit anderem beschäftigt ist und sich kaum traut, die kostbare Zeit zu verschwenden, um im Chat zu kommunizieren, habe ich mich immer gefragt, ob es nicht eine andere Möglichkeit gibt, miteinander zu kommunizieren, ohne ständig Angst haben zu müssen, zu sehr vom Spielgeschehen abgelenkt zu werden. [...] Nehmen wir das Spiel X-Wing vs. TIE Fighter. In diesem Spiel ist eine gut abgestimmte Koordination und Strategie von großer Bedeutung. [...] Während man den Chat sucht und den Text eingibt, fliegt der Jäger herrenlos durch den Raum, immer mit der Gefahr im Rücken, in den nächsten Sekunden abgeschossen zu werden. Mein Vorschlag: Wäre es nicht besser, eine Funktion besonders in die neuen Spiele zu integrieren, die es erlaubt, über Kopfhörer und Mikrofon zu kommunizieren? Das wäre allemal praktischer als mit der Tastatur. In Bezug auf XvT könnte man das genauso handhaben wie mit dem normalen Chat, nämlich daß man zwischen den Gesprächspartnern auswählen und die Feinde nach Belieben aus der Kommunikation wegschalten kann und nur mit den Verbündeten redet. Und wenn man Funkstille bewahren oder keinen Funk mehr hören möchte, so schaltet man ihn einfach ab [...].

Benny Harder per e-Mail

PC ACTION Jau, cool wär's schon. Bei Monster Truck Madness 2 zeigt sich ja, daß es funktionieren kann. Wir wollen Euren Vorschlag einfach mal nicht weiter kommentieren. Vielleicht liest ja irgend ein wichtiger Spieledesigner diesen Brief und macht sich sofort an die Arbeit. PS: Ihr könntet Euch natürlich auch eine Telefonanlage mit Konferenzschaltung verlegen lassen (wie wir übrigens eine im Verlag haben – hehe!). Is' natürlich nicht ganz billig...

BRAINSTORMING

Was ist der Unterschied zwischen einem normalen Joystick und einem 3D-Controller? Was war Euer erstes Spiel für den PC? (Ja, ich will es unbedingt wissen!!!)

Hauke Vierke, Stockelsdorf

PC ACTION Ein normaler Stick hat zwei Achsen, zum einen die Links/Rechts- und zum anderen die Oben/Unten-Achse. Ein 3D-Controller verfügt über eine zusätzliche Achse, wie z. B. der Precision Pro. Hier läßt sich der Griff des Freudenknüppels drehen, was bei Flugsimulationen Sinn macht (Seitenruder). Zum schwierigen Teil Deines Briefs. Was war unser erstes Spiel für den PC? Nach mehrstündigem Kopfzerbrechen kamen wir zu dem Schluß, daß diese Frage a) unmenschlich ist, weil unsere ersten intensiven Kontakte mit dem PC verdammt lang her sind, und b) wegen des bei a) genannten Tatbestandes nicht mit 100prozentiger Sicherheit beantwortet werden kann. Christian M. glaubt, es könnte „Leisure Suit Larry 1" gewesen sein. Christian B. kratzte aus seiner Hirnrinde den Titel „Space Quest 1", und Alex fand in einem Ganglion eine Assoziation zu „Civilization 1". Herbert wirkte während des Brainstormings am sichersten: „Mein erstes PC-Spiel war ein Text-Adventure mit dem Namen Adventure." Harald konnte sich nur noch entsinnen, daß er geifernd in den nächsten Laden rannte, als Rebel Assault erschien – er brauchte unbedingt ein CD-ROM-Laufwerk. Was vorher war, hat er verdrängt.

WARTEN AUF C&C

[...] Könnt Ihr auf Eure Cover-CDs auch WinZip und Virenscanner draufbrennen? Das wäre eine Hilfe, weil man WinZip doch sehr oft braucht. Wann gibt es ein Command & Conquer 3-Demo? Oder könnt Ihr nicht einen Trailer auf die nächste CD brennen?

Deniz Tuna, Duisburg

PC ACTION Das mit WinZip ist eine gute Idee. Wir werden die Shareware-Version als Service auf der CD anbieten. Wann die C&C3-Demo kommt? Leider müssen wir Dich und die vielen anderen hungrigen Fans diesbezüglich noch vertrösten. Einen Trailer (Tusch!) findest Du jedoch bereits auf dieser Cover-CD.

INTERNA

Bei Euren Tests hat man das Gefühl, daß Ihr nur Spiele, an denen Ihr selber Spaß habt, auch ausführlich testet. Alle Spiele, die schlechte Bewertungen bekommen, werden auch nur beiläufig erwähnt. Würdet Ihr alle Spiele ein wenig ausführlicher testen, so würde sich die Seitenzahl der PCA erhöhen, was ja auch ein Kritikpunkt in einem Leserbrief war, und der neue Preis von 8,90 DM, immerhin 1,- DM mehr, wäre gerechtfertigt. [...]

PC ACTION *1 + 1 sind leider doch nicht immer 2, schon gar nicht, wenn man ein PC-Spiele-Magazin macht. Du hast schon recht, wenn wir alle Spiele auf fünf oder mehr Seiten testen würden, könntest Du locker ein Heft im Telefonbuch-Format nach Hause schleppen. ABER: Macht das Sinn? Könntest Du vier Seiten über ein mittelmäßiges Jump&Run schreiben? Oder möchtest Du gar sechs Seiten über den neuesten Tetris-Klone, lesen? Eben! Außerdem versuchen wir, die Gewichtung der Testumfänge auch nach dem Interesse der Mehrzahl unserer Leser auszurichten. Daß wir da nicht jeden einzelnen immer 100%ig zufriedenstellen können, ist leider unumgänglich. Was die Gesamtseitenzahl angeht, kann ich nur sagen, auch ein Verlag, der Spiele-Zeitschriften herausbringt, muß wirtschaftlich denken. Deswegen hängt die Dicke einer Ausgabe nicht nur von der Anzahl der Spiele und Themen, sondern auch davon ab, wie viele Anzeigen in dem betreffenden Monat geschaltet werden. Die leidige Preis-Erhöhung resultiert aus der allgemeinen Teuerungsrate, der Mehrwertsteuer-Erhöhung und einem Plus an Seiten. Im Vergleich zum Vorjahr hat die PC Action nämlich durchschnittlich um 25 Seiten zugelegt.*



Originalplakate - kostenlos!

Limitierte Auflage!

Wer jetzt „PC ACTION" oder „PC ACTION Plus" im Abo testet, erhält eines der abgebildeten „TOMB RAIDER II"-Originalplakate - als kostenloses Dankeschön! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

❑ **Ja, ich möchte PC ACTION mit CD-ROM eine Ausgabe lang testen!**

❑ **Ja, ich möchte PC ACTION PLUS (Heft plus CD plus eine Vollversion!) eine Ausgabe lang testen!**

Als Dankeschön möchte ich folgendes „Tomb Raider II"-Plakat (bitte nur eines ankreuzen!):

- ❑ **Motiv 1 „Sitzende Lara", Art.-Nr 1174**
- ❑ **Motiv 2 „Liegende Lara", Art.-Nr 1175**

Die kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle!) darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

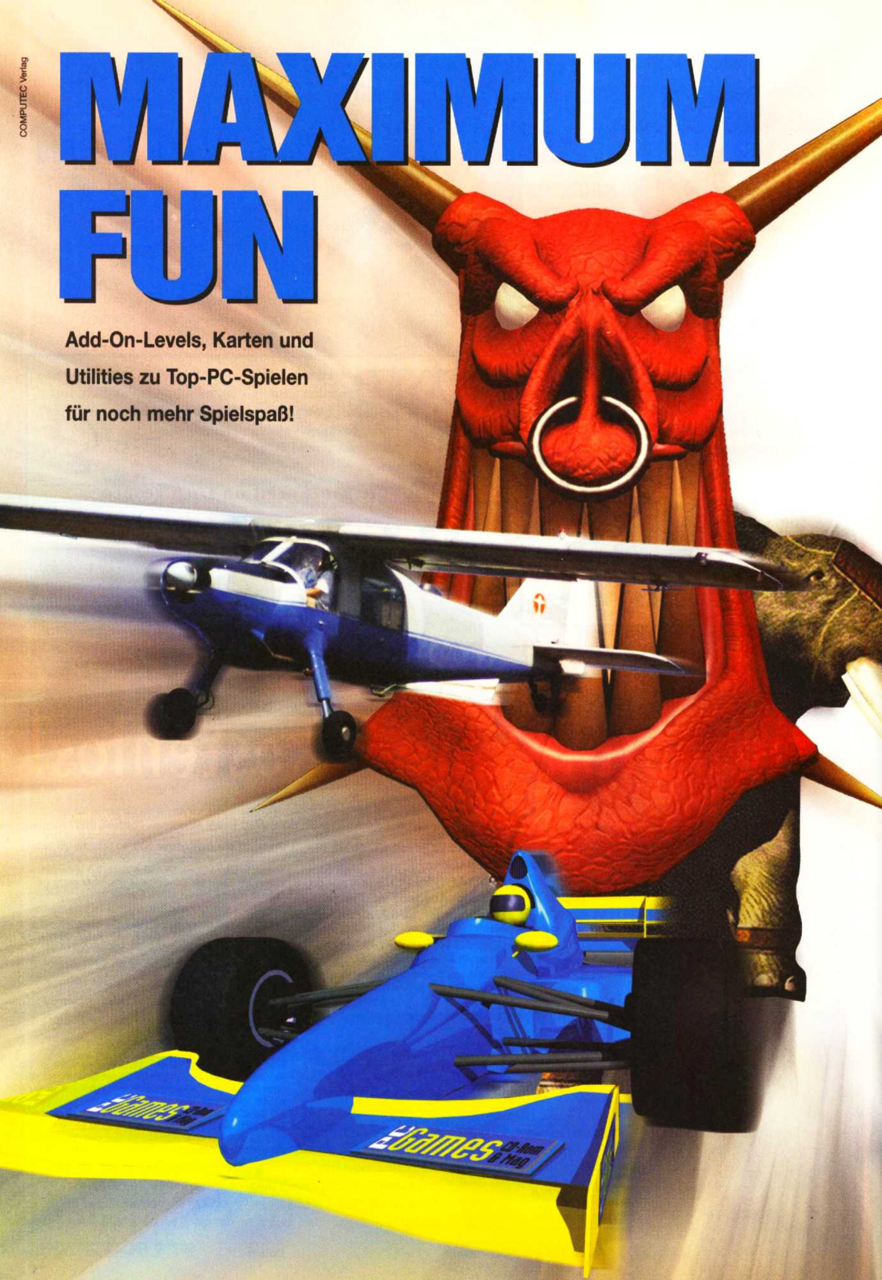
Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte es im Abo – Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag – gleich nach Erhalt des Heftes – kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift 3420


COMPUTEC Verlag
MAXIMUM
FUN
Add-On-Levels, Karten und
Utilities zu Top-PC-Spielen
für noch mehr Spielspaß!
Games

Controller-Mix

Rasantes Spielewerkzeug

Neben dem in der letzten Ausgabe vorgestellten Force GT-Lenkrad hat **Thrustmaster** noch drei weitere F1-Pilotenwerkzeuge in der Mache, die jedoch ohne Kraftanstrengungen zu bedienen sind. Als Nachfolger des Einsteigermodells Grand Prix 2 wird das **Formula One Super Sport** mit kompakt geschnitzter Lenksäule in die Bresche springen. Mit vier Feuerknöpfen, Gas- und Bremswippen, einem einteiligen Befestigungs-Mechanismus sowie Hartplastik-Pedalen sind angehende Hobby-Fahrer gut für kommende Renneinsätze gerüstet. Weitere Neuheiten betreffen das **Formula One Sprint** sowie das **Pro Digital**, das eine digital arbeitende Variante der Referenz Formula One darstellt.

Info: Thrustmaster, 08161-871093 (www.thrustmaster.com)

Mit dem F1 Super Sport will Thrustmaster den Einstieg in die Welt der Schreibtisch-Lenkräder schmackhaft machen.

Suncom Strike Fighter Throttle

Fans gepflegter Flugeinlagen mit dem MS Flight Simulator werden am neuen Throttle von **Suncom** ihre Freude haben. Anders als herkömmliche Schubeinheiten bietet das **Strike Fighter Throttle** einen geteilten Geschwindigkeitsregler, der neue Freiheiten beim Fliegen ermöglicht. So ist die mächtige Handablage beispielsweise als Doppel-Throttle konfigurierbar, um zwei verschiedene Motoren gleichzeitig steuern zu können. Alternativ läßt sich der linke Hebel aber auch als Ruder definieren, womit sich die Anschaffung spezieller Pedale erübrigen würde. Leider lassen sich nicht beide Features (Doppel-Throttle und Ruder) gleichzeitig aktivieren – dies bleibt einer zukünftigen USB-Version vorbehalten. Das große Knopfensemble wird dabei nicht gerade komfortabel direkt am Stick programmiert. Für 250,- Mark erhält der Piloten-Adept ab sofort seinen Flugschein.

Info: Profisoft, 0541-122065 (www.suncominc.com)

Das neue Throttle von Suncom beherbergt zahlreiche programmierbare Funktionsschalter, die direkt am Knüppel eingestellt werden.

Sound-Check

Sound von Microsoft

Microsoft mischt ab November im Lautsprechermarkt mit. Das **Digital Sound System 80** wird dabei aus zwei Satelliten mit jeweils 20 Watt Effektivleistung sowie einem mächtigen 40 Watt-Subwoofer bestehen. Während Win98-Besitzer über einen USB-Anschluß lärmen können, sind Win95-Anhänger in der Lage, die Lautsprecher an die bereits vorhandene Soundkarte anzuschließen. Alternativ musiziert das Brüllwürfel-Paket aber auch als analoges Gerät über die heimische Stereo-Anlage. So richtig in Klangfahrt kommen die Microsoft-Quader aber erst über die USB-Schiene, da ein integrierter Prozessor die Wandler-Arbeiten der Soundkarte übernimmt. Problematisch dürften hingegen der knackige Preis ($ 259) sowie die magere MIDI-Unterstützung (nur über Software) sein.

Info: Microsoft, 0180-5251199 (www.microsoft.com)



Das Digital Sound System von Microsoft ist voll auf USB ausgerichtet und verfügt über einen eigenen Digital-Analog-Wandlerchip.

Topgrade Verbal Commander

Gewinnspiel

Sie wollen Ihren angestaubten Spielerechner mit neuen Leckereien verwöhnen? In Zusammenarbeit mit Topgrade (06403-694379, www.cpuupgrade.com) können wir Ihnen unter die Spieler-Arme greifen. Ihr Aufwand? Eine Postkarte frankieren und an untenstehende Adresse schicken. Ihr möglicher Ertrag? Eines von insgesamt drei Power-Paketen, die sich jeweils aus folgenden Zutaten zusammensetzen:

- **Topgrade Verbal Commander**
- **Blue Byte: Extreme Aussault, Schleichfahrt, Incubation**
- **Bomico: I-War, F-22 DID**
- **Magic Bytes/Synetic: Have a N.I.C.E. day + Mission CD**
- **Magic Bytes: Drilling Billy**



Der Verbal Commander ist dabei eine revolutionäre Controllerhilfe, die die Spielesteuerung per Spracheingabe ermöglicht. Hierzu müssen Sie lediglich eine ISA-Karte einbauen, das beigelegte Headset aufsetzen und dem PC einige Worte per Spracherkennungs-Software beibringen. Schon fliegen Ihre Raketen nicht mehr durch Tastendruck, sondern per Sprachbefehl auf die feindlichen Flugzeuge zu. Die zu verlosenden Spiele eignen sind dabei ideal für den innovativen Verbal Commander.

Computec Verlag ■ Stichwort „Verbal Commander"
Roonstraße 21 ■ 90429 Nürnberg



... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekaufte PC-Spielemagazin – verrät Ihnen, wie. Kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90. Im Internet: http://www.pcgames.de.

PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

COMPUTEC VERLAG

Grafik-Treff

Neues von Number Nine

Während die Grafikwelt nur über Banshee, TNT, PowerVRSG oder Savage 3D spricht, hat **Number Nine** im stillen Kämmerlein ein heißes Eisen im Kombichip-Feuer. Der **Ticket to Ride IV**-Prozessor verspricht auf dem Papier eine wirklich ernstzunehmende Alternative zu den vieldiskutierten Chipsätzen der Konkurrenz zu werden (siehe Übersichtstabelle). Als besonderes Merkmal besitzt er einen Speichercontroller, der SGRAM-Bausteine mit einer sehr geringen zeitlichen Verzögerung ansprechen kann. Von dieser Technik verspricht sich Number Nine bis zu 25% höhere Übertragungsraten zwischen Grafik-Prozessor und -Speicher. Mit dem anvisierten Preis von knapp 300,- Mark (8 MB-Version) dürfte das neue Grafik-Produkt auch preislich konkurrenzfähig sein.

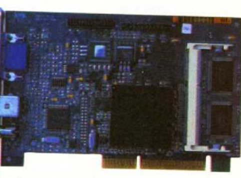
Info: Number Nine, 089-6144910 (www.nine.com)



Boards mit dem leistungsfähigen Number Nine-Chip Ticket to Ride IV werden schon im Juli ins Testlabor geschickt. Die Redaktion rechnet mit einem Grafik-Geheimtip

Platinen-News von Matrox

Am E3-Stand der kanadischen Grafik-Firma **Matrox** war die **neue Mystique** in Aktion zu sehen, die den vielseitigen Kombi-Chip G200 beherbergt. Im Gegensatz zu der in der letzten Ausgabe getesteten **Millennium G200** verfügt die Mystique über 8-16 MB SDRAM, einen 230 MHz RAMDAC und einen TV-Ausgang. Außerdem liegt der auf den Spieler ausgerichteten Platine ein schmackhaftes Softwarebundle bei. Mit Incoming, Motorhead und einer OEM-Variante von Tonic Trouble kann der G200-Chip seine grafischen Qualitäten voll ausleben. Mittlerweile sind auch die offiziellen Preise bekannt: Sowohl die Millennium als auch die Mystique gehen für 379,- Mark über den Ladentisch. Eine dritte G 200-Variante trägt den Namen **Marvel** und ist durch einen Videoschnitt-Aufsatz und Bearbeitungs-Software auf Hobby-Regisseure ausgerichtet. Die mit dem PowerVR PCX2 ausgestattete **m3D** wird hingegen für den Sparpreis von 69,- Mark im Media Markt verscherbelt.



Die neue Mystique G200 katapultiert Matrox in die Oberliga der kombinierten 2D-/3D-Grafikkarten.

Info: Matrox, 089-614474-0 (www.matrox.com)

Im Überblick: Die Features der neuen Grafikchips

Chiphersteller	3Dfx	Matrox	Number Nine	nVidia	S3	VideoLogic
Chipmodell	Voodoo Banshee	MGA-G2000	Revolution IV	Riva TNT	Savage 3D	PowerVR SG
Info im Internet	www.3dfx.com	www.matrox.com	www.nine.com	www.nvidia.com	www.s3.com	www.powervr.com
Kartenhersteller	miro, Guillemot	Matrox	Number Nine	STB, Diamond, Elsa	Hercules, A-Trend	VideoLogic
Verfügbarkeit	August	Juli	September	September	September	September
Ausstattung						
Chiptyp	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-/Add-on
Bauform	PCI/AGP	AGP	PCI/AGP	PCI/AGP	PCI/AGP	PCI/AGP
AGP-Modi	1X/2X, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA
Datenbusbreite	128 Bit	2x64 Bit Dualbus	128 Bit	128 Bit	2x64 Bit Dualbus	64 Bit
RAMDAC	230/250 MHz	230/250 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz
Grafik-Speicher	4-16 MB	8-16 MB	8-32 MB	4-16 MB	2-8 MB	4-16 MB
3D-Schnittstellen	D3D, OGL, Glide	Direct3D, OGL	Direct3D, OGL	Direct3D, OpenGL	Direct3D, OGL	D3D, OGL, PowSGL
Besonderheiten	Schneller 2D-Teil	Farbbrillanz	RAM-Controller	Zwei Textur-Chips	Texturkompression	Zeichen-Technik
3D-Architektur						
Dreiecks-Setup	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Farbtiefe in 3D	16 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit	24 Bit	32 Bit
Tiefen-Genauigkeit	16 Bit	32 Bit	32 Bit	24 Bit	24 Bit	32 Bit
3D-Features						
Trilineares Filtern	ja (2 Zyklen)	ja (2 Zyklen)	ja (2 Zyklen)	ja (1 Zyklus)	ja (1 Zyklus)	ja (2 Zyklen)
Anisotrop. Filtern	nein	nein	unbekannt	ja	ja (4 Zyklen)	ja (4 Zyklen)
Multi-Texturing	ja (2 Zyklen)	ja (2 Zyklen)	unbekannt	ja (1 Zyklus)	ja (2 Zyklen)	ja (2 Zyklen)
Anti-Aliasing	ja (Ecken)	ja (Vollbild)	ja (Vollbild)	ja (Vollbild)	ja (Ecken)	ja (Vollbild)
Bump Mapping	ja (2 Zyklen)	ja (2 Zyklen)	nein	ja (1 Zyklus)	ja (2 Zyklen)	ja
Strips/Fans	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Theoretische Leistung						
Pixel-Zeichnen	100 M. Pixel/s	100 M. Pixel/s	100 M. Pixel/s	250 M. Pixel/s	125 M. Pixel/s	120 M. Pixel/s
Polygone-Zeichnen	1,5 M. Polyg./s	1,5 M. Polyg./s	1,5 M. Polyg./s	8 M. Polyg./s	5 M. Polyg./s	1,5 M. Polyg./s

GEISTERSTUNDE

Die Voodoo-Chip-Reihe wird spätestens ab September durch ein neues Mitglied verstärkt. Mit dem Banshee (einem in Irland und Schottland beheimateten Geist) bleibt 3Dfx seinen Namensvorlieben für zauberhafte Mysterien treu. Neuartig ist jedoch das Einsatzgebiet: Kombi-Aufgaben in 2D und 3D sind gefragt.

Auf der E3 konnte das neueste Werk der Technik-Abteilung von 3Dfx zum ersten Mal live begutachtet werden. Um Mißverständnissen gleich vorzubeugen: Der Banshee ist kein Add-on-Chip wie seine Kollegen Voodoo Graphics (Diamond Monster 3D, miroHISCORE 3D) oder Voodoo² (Creative Labs 3D Blaster Voodoo², Guillemot Maxi Gamer 3D2). Er ist auch kein Chiptyp wie der Voodoo Rush (Hercules Stingray 128/3D), der einen separaten 2D-Teil benötigt, um eine vollwertige Grafikkarte zu bilden. Der **Banshee** ist der **erste echte Kombinationschip von 3Dfx**, der sowohl 2D, 3D als auch Videofunktionen beherrscht.

Zweidimensional

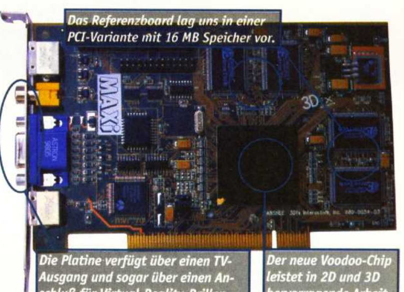
Besonderes Augenmerk legt man bei 3Dfx auf den 2D-Teil, der nach ersten praktischen Eindrücken wirklich High-End-Erwartungen standhält. Mit einem 230/250 MHz RAMDAC sowie 8-16 MB Grafik-Speicher sind gute Grundlagen dafür geschaffen, daß sich Besitzer hochwertiger Monitore an hohen Auflösungen und Bildwiederholraten erfreuen können. Da der Banshee sämtliche 2D-Funktionen unter Win9x hardwareseitig unterstützt, sind Anwendungsprogramme besonders flott unterwegs.

Banshee-Bauer

Als erste Grafikkarten-Hersteller haben miroMEDIA und Guillemot (Maxi Gamer Phoenix) den Bau von Banshee-Boards angekündigt. Beide Firmen werden Konfigurationen mit 8 und 16 MB anbieten – Guillemot will mit der 16 MB-Variante unter die 400,- Mark-Grenze kommen. Was die Art der AGP-Einbindung oder die Speicherfrequenz angeht, ist das letzte Wort noch nicht gesprochen. Alternativ wird es den Banshee aber in PCI-, AGP 1X- und AGP 2X-Bauform geben (AGP jedoch ohne Texturen-Auslagerung im Hauptspeicher).

Geister-Praxis

Das uns zur Verfügung stehende Banshee-Referenzboard war in PCI-Bauform gehalten, mit 100 MHz getaktet und verfügte über 16 MB SGRAM. Leider ließen die Alpha-Treiber nicht die Veränderung der Bildwiederholfrequenz zu, so daß die Spiele-Benchmarks auf unserem P II-300 MHz mit 60 Hz über den Bildschirm flimmerten. Die damit theoretisch möglichen 60 Frames pro Sekunde schaffte der Banshee in Forsaken, Incoming und Jedi Knight (640x480 und 800x600). Bei Turok (Glide Version 3, 640x480) ließ er sogar die Voodoo²-Kollegen knapp hinter sich – in der 800x600-Auflösung (Direct3D) brach der Banshee mit 36 fps jedoch ein. Q2 zeigte sich mit 34,4 (640x480) bzw. 25,6 fps (800x600) ebenfalls von der Sonnenseite. Bei der Darstellungsqualität steht der neue Voodoo-Chip dem V² in nichts nach. Obwohl Chipsätze wie der TNT oder der PowerVR SG mehr 3D-Features vorweisen können, müssen diese erst einmal in Spielen gefordert werden. Wie langsam sich das Trilineare Filtern in aktuellen Zockertiteln durchsetzt, zeigt, daß Spieleprogrammierer erst mit einem gehörigen Zeitversatz auf neue Qualitäts-Optionen reagieren.



Das Referenzboard lag uns in einer PCI-Variante mit 16 MB Speicher vor.

Die Platine verfügt über einen TV-Ausgang und sogar über einen Anschluß für Virtual-Reality-Brillen.

Der neue Voodoo-Chip leistet in 2D und 3D hervorragende Arbeit.

Erstes Fazit

Was die Einordnung der Leistungsfähigkeit des 3D-Teils von Banshee angeht, so läßt sich klar sagen, daß Voodoo²-Karten als Add-on-Platinen weiterhin die Performance-Spitze bei aufwendigen 3D-Spielen wie Unreal oder Q2 darstellen. Bei herkömmlichen Spielen mit weniger Texturen kann der Kombi-Chip Banshee aber auf jeden Fall mit dem Add-on-Kollegen mithalten. Vorteilhaft ist natürlich auch das Einsparen des Durchschleifkabels, so daß kein Grund für einen Verlust an Bildschärfe besteht. Endgültige Einschätzungen sind aber erst mit der finalen Version möglich.

Feuerwälle in Incoming: Der Banshee zeigt pyrotechnische Effekte in Vollendung.

In 1.024x768 geht der Chip wie alle Kombi-Kollegen gehörig in die Knie.

Das Banshee-Board muß sich hier mit Incoming auseinandersetzen.

BANSHEE

Der neue Voodoo-Chip vom Chip-Hersteller 3Dfx im Kurzüberblick.

• Merkmal:	• Features:
Chiptyp	2D/3D
Bauform	PCI/AGP
Grafik-Speicher	4-16 MB
3D-Schnittstellen	Direct3D, OpenGL, Glide
Verfügbarkeit	September
Kartenpreise	DM 350-450,-
Info	www.3dfx.com
Stärken	Flotter 2D-Teil, 3D-Schnittstellen
Schwächen	Anzahl der 3D-Features, Unvollständiges AGP

3D-STELLDICHEIN

Auch diesen Monat war der stetige Fluß an neuen Grafikkarten nicht aufzuhalten. Neben alten Chip-Bekannten wie Voodoo² und Intel740 erreichte uns von STB die erste endgültige Riva 128 ZX-Karte, die den normalen Riva-Chipsatz ablösen wird.



A-Trend Speedy 3DIO740 AGP

Ein Passivkühler verhindert den Hitzestau des i740-Prozessors.

Der Grafik-Chip von Intel leistet auf Pentium II-Systemen gute Renderdienste.

Der Grafik-Adapter aus dem Hause A-Trend wird vom Intel740-Chipsatz zu ausgedehnten Renderarbeiten angetrieben. Freut man sich noch an der bunten Verpackung, ist der Inhalt angesichts der mageren Ausbeute eher enttäuschend. Der Käufer entdeckt darin lediglich eine kleine Platine mit 8 MB SDRAM, ein dünnes englisches Handbuch sowie eine 0815-Treiber-CD. Löblicherweise gestaltet sich die Installation unproblematisch, so daß die ersten Benchmarks schon nach wenigen Minuten über den Schirm flimmern. Hier zeigt sich, daß der i740 im jetzigen Treiberzustand bei allen Anbietern beinahe identische Frameraten erreicht. Lediglich die Verwendung unterschiedlicher RAM-Sorten (SDRAM bzw. SGRAM) sorgt momentan für leicht abweichende Ergebnisse, die aber eher akademischer Natur sind. Angesichts des dramatischen Preiskampfes und der geringen Leistungsunterschiede zwischen den i740-Karten lohnt es sich deshalb durchaus, nach Schnäppchen-Angeboten Ausschau zu halten.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Diamond Monster 3D II X200

PC ACTION GOLD

Durch brutale Chip-Power läßt der Voodoo² momentan alle Konkurrenten hinter sich.

Mit 8 MB lokalem Texturspeicher ist die Monster X200 für alle kommenden Spiele gerüstet.

Nachdem wir die 8 MB-Version der Monster 3D II schon in Ausgabe 5/98 in das Benchmark-Trainingslager schicken konnten, schraubte die Hardware-Redaktion nachträglich noch einen Spiele-Turbo mit 12 MB in den Testrechner. Ausstattungsseitig gibt es ab Juli drei verschiedene 12 MB-Versionen. Die spielelose Packung ist mit 579,- Mark angesetzt, die Monster Sport (Formel 1 ´97, FIFA 98 – Die Fußb. WM) mit 12 MB kostet 699,- Mark, und die normale spielegekrönte 12 MB-Variante (BattleZone, MT Madness 2, Incoming) schlägt mit 599,- Mark zu Buche. Von mittlerweile gewohnt guter Qualität ist das Durchschleifkabel zur 2D-Karte. Wie vom bisher durchleuchteten Voodoo²-Kollegium gewohnt, sind die Performance-Ergebnisse von erster Güteklasse. Mittels eines Schiebereglers kann die Karte sogar mit 95 MHz getaktet werden, was aber kaum Vorteile bringt. Fazit: Auch dieser Spiele-Turbo hat sich das PC Action-Award-Siegel redlich verdient.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

STB Systems Velocity 128 AGP



Die Riva ZX-Karte kann auf 8 MB SGRAM zurückgreifen.

Der neue 250 MHz RAMDAC erlaubt höhere Refreshraten als sein 230 MHz-Vorgänger.

Mit der neuen Velocity 128 stand der Hardware-Redaktion die erste testbare Riva 128 ZX-Karte zur Verfügung. Der ZX ist dabei eine leicht aufgebohrte Variante des bekannten Riva 128 und stellt eine Übergangslösung bis zum neuen Riva-Flaggschiff TNT dar. Die Unterschiede zum Vorgängerchip liegen in der Speicher-Ausstattung (8 MB SGRAM statt bisher 4), dem Takt des RAMDAC (250 statt 230 MHz) sowie in den AGP-Features (2X- statt 1X-Modus). Während die hardwareseitigen Neuerungen für Pluspunkte gegenüber der Chip-Konkurrenz von Intel sorgen, sind die Sorgenkinder des ZX aber 3D-Features sowie Spiele-Performance. Weder Grafikqualität noch Renderleistung fallen besser als beim Vorgänger aus, weshalb Spielefreaks im Geschwindigkeitsrausch auf die neue Grafik-Generation warten sollten. Die reichhaltige Ausstattung macht die Velocity 128 zumindest für Besitzer großformatiger Strahlemänner zu einem attraktiven Platinenpaket.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut


www.dsf.de
Peter "Der Schrauber",
leidenschaftlicher Rennfahrer:
"DAS SCHÖNSTE AN DER
FORMEL 1 SIND DOCH
DIE HÖHEPUNKTE!"
Nach jedem Rennen – nur in DSF:
Sonntags, 21:00 Uhr
Höhepunkte des Rennens. Mehr Zeit für andere Dinge am Nachmittag. Die ganze
Spannung kompakt und kompetent aufbereitet in einer Stunde.
MITTENDRIN STATT NUR DABEI
DSF

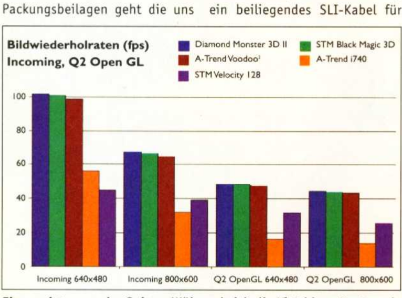
STB Black Magic 3D

Die Black Magic 3D basiert auf den Referenztreibern des Chipherstellers 3Dfx.

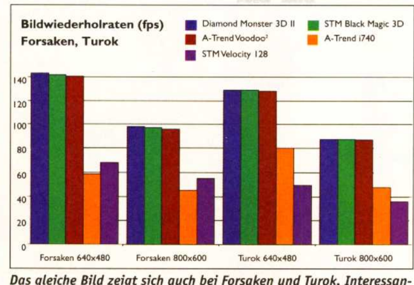
STB startet seine Voodoo²-Reihe mit voller Texturspeicher-Ausstattung.

Mit einiger Verspätung läßt auch STB eine Voodoo²-basierende Beschleunigerplatine auf den Grafikkartenmarkt los. Im Bereich Packungsbeilagen geht die uns vorliegende Black Magic 3D dabei keinerlei Kompromisse ein. 12 MB EDO RAM für texturhungrige Spiele wie Unreal, 10 Jahre Garantie, ein beiliegendes SLI-Kabel für zukünftige Erweiterungen sowie G-Police und BattleZone als Spielebundle sprechen eine deutliche Ausstattungssprache. Preislich gesehen dürften sich keine Unterschiede zur Konkurrenz zeigen, die ihre 12 MB-Karten ebenfalls für runde 600,- Mark anbietet. Bei den Treibern verläßt sich STB auf die Entwicklungen des Chip-Herstellers 3Dfx, was sich zumindest in geringerem Bedienungskomfort gegenüber den Voodoo²-Karten von miro oder Diamond äußert. Nach der Installation der neuesten Referenztreiber zeigt sich wie erwartet das übliche Performancebild. Sorgt man bezüglich Chiptakt und sonstigen Geschwindigkeitsparametern für gleiche Verhältnisse, erreichen eigentlich alle V²-Karten identische Benchmark-Ergebnisse. Das Übertakten bringt lediglich eine größere Instabilität bei minimalen Performance-Vorteilen.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Einsam ist es an der Spitze: Während sich die V² Add-on-Karten ein enges Rennen liefern, kann die Kombi-Konkurrenz nur zuschauen. Die i740-Werte bei Q2 wurden mit einem D3D-Wrapper erzielt.



Das gleiche Bild zeigt sich auch bei Forsaken und Turok. Interessanterweise kommt der i740 mit Turok wesentlich besser zurecht, während Forsaken besser auf dem Riva 128 ZX-Chipsatz läuft.

Hersteller	A-Trend	Diamond	STB Systems	STB Systems
Modell	Speedy 3D i740	Monster 3D II X200	Black Magic 3D	Velocity 128
Info-Telefon	0361-44110	08151-266330	089-42080	089-42080
Preis (lt. Hersteller)	DM 159,-	DM 579,- PC Action Gold	DM 599,-	DM 320,-
Ausstattung				
Grafik-Chip	i740	Voodoo²	Voodoo²	Riva 128 ZX
Chiptyp	Kombi	Add-on	Add-on	Kombi
Bauform	AGP	PCI	PCI	PCI/AGP
AGP-Features	2X-Modus, SBA	-	-	2X-Modus
Interner Datenbus	64 Bit	192 Bit	192 Bit	128 Bit
RAM (erweiterbar auf)	8 MB (-)	12 MB (-)	12 MB (-)	8 MB SGRAM (-)
RAMDAC-Takt	203 MHz	135 MHz	135 MHz	250 MHz
Unterstützte 3D-Schnittstellen	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL
Treiber-Version	4.10.01.1526	4.10.01.0201	4.10.01.0016	V. 1.80
Besonderheiten	-	-	-	TV-Ausgang
Software und Spiele	-	Spiele optional	BattleZone, G-Police	BattleZone, G-Police
Garantiezeit	2 Jahre	5 Jahre	10 Jahre	10 Jahre
max. 2D (Echtfarben)	1.024x768, 85 Hz	-	-	1.600x1.200, 60 Hz
max. 3D (Jedi Knight)	1.280x1.024, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	1.280x1.024, 16 Bit

TECHNIK-ABC

Alpha Blending: *Darstellung von Transparenzeffekten bei Rauch oder Schatten.* • ***Anti-Aliasing:*** *Glättung von Kanten, um häßliche pixelige Konturen zu verhindern.* • ***Bilineare Filterung:*** *Farbliche Abstimmung von bestimmten Texturelementen.* • ***Direct3D:*** *Weit verbreitete 3D-Schnittstelle des DirectX-Paketes.* • ***Fogging:*** *Einbau von Nebelelementen am Horizont.* ***Glide:*** *3D-Schnittstelle des Chip-Entwicklers 3Dfx.* • ***MIP-Mapping:*** *Verwenden unterschiedlich aufgelöster Texturen.* • ***OpenGL:*** *Hardwareunabhängige Schnittstelle für die Arbeit mit 3D-Objekten.* • ***RAMDAC:*** *Baustein, der digitale Bildwerte in analoge Daten umwandelt.* • ***Texturing:*** *Bekleben von Spiel-Objekten (z. B. Wänden) mit Texturen.* • ***Trilineare Filterung:*** *Kombination von bilinearem Filtern mit MIP-Mapping.*

STAR WARS
Das offizielle Magazin



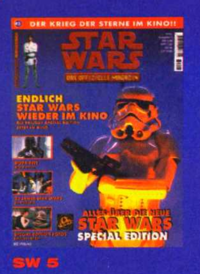
SW 1 SW 2



SW 3



SW 4



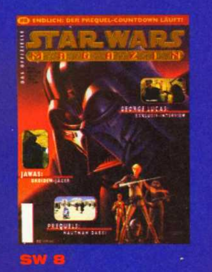
SW 5



SW 6



SW 7



SW 8



SW 9



SW 10

Vergriffene Ausgaben können per Coupon nachbestellt werden.

Alle 3 Monate neu!

STAR WARS Bestell-Service Römerstr. 90 D-79618 Rheinfelden

Geburtsdatum

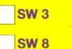
Name, Vorname

Strasse Telefon

PLZ / Ort

Datum, Unterschrift





☐ SW 3 ☐ SW 4 ☐ SW 5
☐ SW 6 ☐ SW 7 ☐ SW 8 ☐ SW 9 ☐ SW 10

So geht's: Alle Lieferungen **nur gegen Vorkasse, DM 7,50 pro Heft zzgl. DM 3.- Versandkosten (einmalig).** Bitte kein Geld, sondern bei einem Heft Briefmarken schicken, oder bei mehreren Heften auf Konto Nr. 1447630, Deutsche Bank Rheinfelden, BLZ 683 700 34 überweisen.

MODELLPFLEGE

Es ist da: Drei Jahre nach Erscheinen von Windows 95 steht seit Ende Juni wieder eine neue Version des Microsoft-Betriebssystems hübsch verpackt in den Händlerregalen. Ob die 98er-Variante nur optische Kosmetik betreibt oder wirklich sinnvolle Neuerungen bietet, erfahren Sie auf den folgenden drei Seiten.

Bill Gates und seine Mannen haben sich sehr viel Zeit gelassen, um die angegraute Windows-Benutzeroberfläche einer Frischzellenkur zu unterziehen. Eigentlich sollte man erwarten, daß die Unterschiede zum Vorgänger dementsprechend groß ausfallen. Die Vorteile – und damit letztendlich die Kaufgründe – sind aber erst bei genauem Hinsehen und nach etwas Einarbeitungszeit ersichtlich. Um Ihnen die Qual der Wahl zu erleichtern, werden wir deshalb über die wichtigsten Neuerungen, Hardware-Anforderungen sowie die interessantesten Aspekte aus Spielersicht berichten. Nach dem Lesen dieses Artikels sollten Sie die Stärken und Schwächen des neuen Betriebssystems kennen und damit eine fundierte Kaufentscheidung fällen können.

Das Vorspiel

Bevor wir unsere Testrechner mit einem Win98-Upgrade bedachten, wurden umfangreiche Leistungstests durchgeführt. Neben der eigentlichen Spiele-Performance interessierte uns auch die AGP-Einbindung, die Ladezeiten von Spielen sowie der benötigte Festplatten-Speicher im Windows-Verzeichnis. Sicherheitshalber deaktivierten wir vor der großen Tat sowohl die Virus Warnungs-Option im Motherboard-BIOS als auch den aktiven Viren-Scanner, um Konflikte mit diesen Programmen aus dem Weg zu gehen. Anschließend installierten wir Windows 98 als Upgrade auf die bestehende Windows-Version (Win95 C) – alternativ kann der Anwender aber auch eine Neuinstallation vornehmen. Diese Prozedur dauerte ungefähr eine halbe Stunde und führte nach einigen Frage-Antwort-Spielchen schließlich zur neuen Oberfläche.

Hier finden Sie die standardmäßigen Internet- und Netzwerk-Programme.

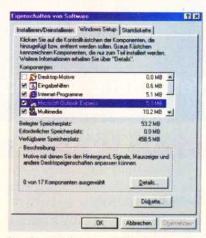
Die vom Internet Explorer bekannte Channel-Leiste begrüßt nach der Installation den willigen Neukunden.

Auch nach dem Upgrade finden sich die alten Programm-Verknüpfungen auf dem Desktop.

Die Einführung in Win98 erleichtert die ersten Schritte mit der neuen Oberfläche.

Erster Eindruck

Wer hier größere Überraschungen auf den ersten Blick vermutet, wird etwas enttäuscht sein. Lediglich die Channel-Leiste sowie ein Hilfe-Programm weisen dezent auf das neue Betriebssystem hin. Der Blick in den Explorer offenbart, daß der Windows-Ordner um ca. 70 MB angewachsen ist. Insgesamt belegt Win98 zwischen 120 und 300 MB auf Ihrer Festplatte – die Sicherheitskopie zur Wiederherstellung von Win95 schlägt noch einmal mit 50 MB zu Buche. Der Umfang hängt dabei ganz davon ab, welche Programme Sie tatsächlich auf den Rechner schaufeln. Der Blick in den Gerätemanager des ersten Testsystems (Pentium II-300 mit Voodoo²) verläuft erfreulich: Alle unter Win95 eingebundenen Komponenten wurden dank aktueller Treiber anstandslos übernommen. Beim zweiten Testsystem (Pentium 233 MMX mit Voodoo Graphics) fällt jedoch ein Eintrag aus dem Fenster-Rahmen. Aus der miroHISCORE 3D hat Win98 eine standardmäßige Voodoo-Graphics-Karte gemacht. Dies verwundert deshalb, weil auf



In der Software-Abteilung der Systemsteuerung können Sie nach der Standard-Installation manuell Programme entfernen oder hinzufügen.





Durch die Abschaltung von Animationen oder Schriftarten-Glättung lassen sich schon Performance-Steigerungen erzielen.

der Installations-CD sogar Treiber für die HISCORE schlummern. Ein zweiter Test zeigte, daß auch eine Diamond Monster 3D zur Standard-Karte degradiert wird. Hier müssen also von Hand die Hersteller-Treiber nachinstalliert werden.

Treibereinbindung

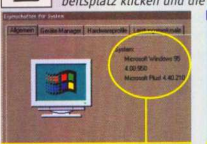
Geht man die Liste der auf der Win98-CD enthaltenen Treiber durch, wird die eine oder andere Überraschung sichtbar. Obwohl Grafik-Chipsätze wie Voodoo Graphics, Riva 128, Permedia 2 oder ATI Rage Pro mit durchaus aktuellen Versionen vertreten sind, fehlen doch ganz elementare Kollegen wie Voodoo² oder Intel740. Es scheint fast so, als ob Microsoft lediglich die von seiner Hardware Quality Library zertifizierten Treiber auf die CD gepackt hat. Hochaktuell ist die Datenbank wiederum durch die Einbindung der neuen Matrox G200-Produkte Mystique, Millennium und Marvel. Außerdem lassen sich Treiber für Microsoft-Produkte aufspüren, die erst in einigen Monaten erscheinen werden (Sound System 80, Freestyle Pro).

Performance-Fragen

Win98 bietet von Haus aus mehrere Optionen an, um die allgemeine Performance zu steigern. Nach einem rechten Mausklick auf den Desktop kommen Sie zum Menüpunkt Effekte, der verschiedene Einträge zur optischen Kosmetik verbirgt. Geben Sie sich hier genügsam, ist eine leichte Erhöhung der Arbeitsgeschwindigkeit festzustellen. Verfeinerte Tuning-Maßnahmen sind mit dem auf der Win98-CD enthaltenen Tweak UI möglich. Ein weiterer Ansatzpunkt für Leistungs-Opti-

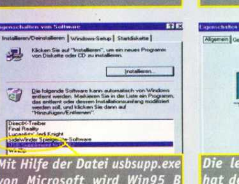
WINDOWS 95-VERSIONEN

Im Versionen-Dschungel von Windows 95 erhalten Sie den Durchblick, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsplatz klicken und die Eigenschaften auswählen.



Das ursprüngliche Win95 arbeitet nicht mit AGP-Grafikkarten oder USB-Geräten zusammen.

Mit Win95 B sind die Mindestvoraussetzungen für AGP und USB erfüllt.



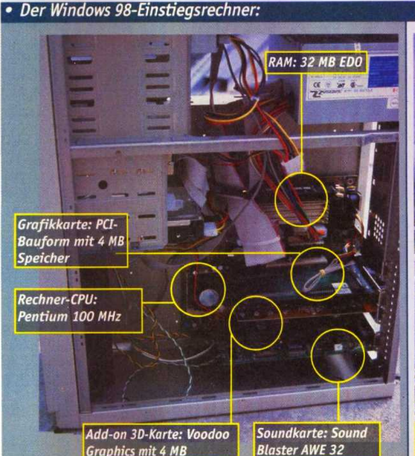
Mit Hilfe der Datei usbsupp.exe von Microsoft wird Win95 B AGP- und USB-fähig.

Die letzte Win95-Version (C) hat den Support von USB und AGP schon direkt integriert.

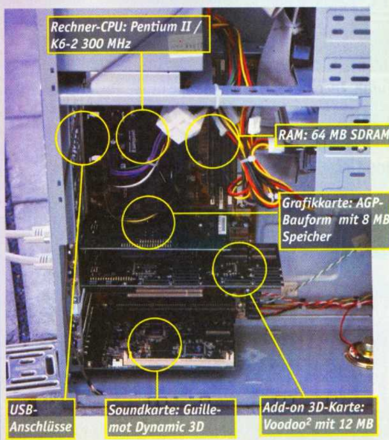
DER WINDOWS 98-RECHNER

Bevor Sie in einen Win98-Kaufrausch verfallen, sollten Sie einen Blick auf dessen Hardware-Anforderungen werfen. Wir haben der Übersicht halber zwei Systeme für Sie zusammengestellt. Während der links abgebildete Rechner den Mindestansprüchen an zügiges Arbeiten entspricht, macht das rechts dargestellte System so richtig Arbeits- und Spielelaune.

• *Der Windows 98-Einstiegsrechner:*

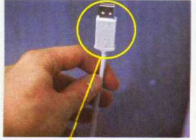


• *Die Windows 98-Spielekiste:*

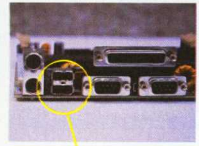


UNIVERSAL SERIAL BUS

Die direkte Einbindung von USB in Win98 stellt eines der Highlights für Spieler dar. Schon ab Herbst werden die ersten Joysticks für diese Schnittstelle erwartet. Multiplayer-Freuden und umfangreiche Knopfbelegungen stellen dann kein Problem mehr dar. Voraussetzungen sind ein Motherboard mit USB, Win98 (oder Win95 B + usbsupp.exe) sowie die zugehörigen Eingabegeräte.



Hier sehen Sie einen Vertreter der extrem flach konstruierten USB-Stecker.



Ihr Motherboard muß zur Nutzung von USB über entsprechende Anschlüsse verfügen.

ACCELERATED GRAPHICS PORT

AGP-Grafikkarten kommen immer mehr in Mode, obwohl der praktische Nutzen dieser Platinen noch sehr gering ist. AGP bedeutet dabei in erster Linie eine andere Karten-Bauform (siehe Abbildungen). Wenn Sie kein Motherboard mit AGP-Steckplatz besitzen, brauchen Sie sich auch nicht mit dem Kauf einer entsprechenden Karte beschäftigen – die unterschiedlichen Bauformen sind nicht zueinander steckplatzkompatibel.



Eine handelsübliche Riva 128-Karte in PCI-Bauform.

Bei der AGP-Variante sind die Steckkontakte weiter nach rechts verschoben.

mierungen stellt die Festplatten-Defrag-Software dar. Wählt man die vollständige Optimierung, so verschiebt der findige Helfer einfach die Anwendungen oder Spiele mit der höchsten Start-Anzahl an den Anfang der Festplatte. Obwohl diese Defrag-Art extrem lange dauern kann, gewinnt man immerhin die eine oder andere Sekunde beim Programm-Start (Q2: 10 Sekunden anstatt 11 unter Win95, Unreal 16 Sekunden anstatt 18). Die Ergebnisse bei den Benchmarks fallen hingegen ernüchternd aus. Unterschiede sind hier wirklich nur mit der Lupe zu finden und spielen keine Rolle bei der Kaufentscheidung. Mit DirectX 6, das Ende Juli erscheinen soll, könnte sich dieser wichtige Punkt aber ändern.

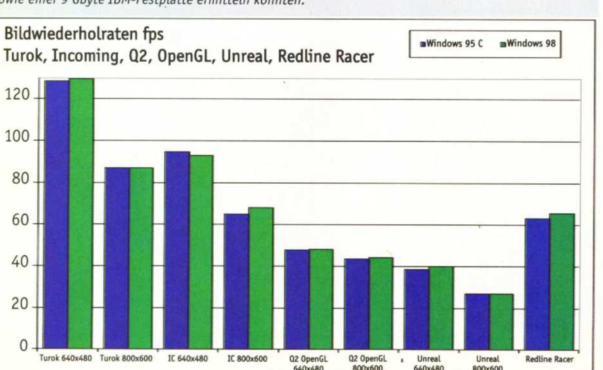
Helfershelfer

In den Win98-Previews haben wir schon auf die zahlreichen neuen Tools hingewiesen, die das Fensterleben angenehmer gestalten. Neben Programmen wie Outlook und Frontpage Express gehören gerade die Systeminfo, der Multi-Monitor-Support, der Wartungs-Assistent sowie die Registry- und Systemdateiprüfung zu den Highlights. Der Wartungs-Helfer kümmt sich beispielsweise um das zeitgesteuerte Festplatten-Management. Mit seiner Hilfe lassen sich Defragmentierungsvorgänge, die Beseitigung überflüssiger Dateien sowie der Festplatten-Check automatisieren. Die weitreichendsten Eingriffe in den Betriebssystem-Haushalt lassen sich jedoch über die Systeminfo erreichen. Neben detaillierten Infos über die Hard- und Software-Umgebung kann der versierte Anwender auch an Start-Optionen des Betriebssystems feilen.

Thilo Bayer

LEISTUNGSCHECK

Um die Geschwindigkeit der neuen Oberfläche spielenah zu messen, führten wir eine Vielzahl von Spiele-Benchmarks durch. Nachstehend finden Sie die Ergebnisse, die wir auf einem P II-300 mit 128 MB SDRAM, einer i740- sowie einer Voodoo²-Karte, einer Sound Blaster AWE 64 sowie einer 9 Gbyte IBM-Festplatte ermitteln konnten.



Sie sehen es selbst: Die Performance-Unterschiede sind wirklich nicht besonders auffällig. Leider mußten wir auf den Forsaken-Benchmark verzichten, da sich dieser offensichtlich nicht mit Win98 verträgt.

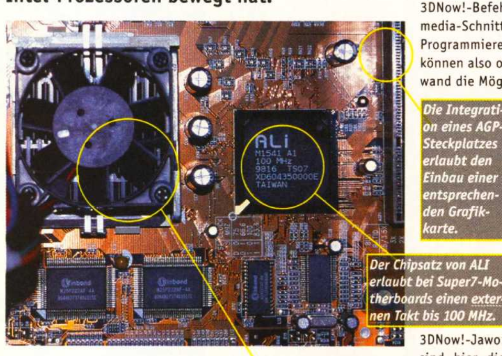
FAZIT

» Eine allgemeingültige Aussage zum Thema „Kaufen, abwarten oder nicht kaufen" läßt sich schwer formulieren. Da das Upgrade von Win95 auf Win98 im Vergleich zum Wechsel Win3.11-Win95 wenig elementare Neuerungen bietet, kann keine Kauf-Absolution erteilt werden. Andererseits machen die vielen kleinen Verbesserungen den Umstieg auf die 98er-Version schmackhaft. Wer sich in den nächsten Monaten einen neuen Rechner kaufen will, kommt um die neue Oberfläche sowieso nicht herum. Besitzer von Win95 (A), die ein USB- oder AGP-fähiges Motherboard haben, sollten ebenfalls auf das aktuelle Betriebssystem umsatteln. Inhaber älterer Hardware oder eines gut gepflegten Win95 sollten die Investition von knapp 200,- Mark (Upgrade) bzw. 400,- Mark (Vollversion) gründlich abwägen. Aus Performancesicht sind erst mit DirectX 6 wirkliche Steigerungen zu erwarten. «

Test/Referenzsystem AMD K6-2

SPIELEPOWER

Auf der E3 erlebte die neue CPU-Generation von AMD ihre Premiere. Mit dem K6-2 (vormals K6 3D) will AMD die Spiele-Performance erreichen, die Zocker bisher zum Kauf von Intel-Prozessoren bewegt hat.



Die Integration eines AGP-Steckplatzes erlaubt den Einbau einer entsprechenden Grafikkarte.

Der Chipsatz von ALI erlaubt bei Super7-Motherboards einen externen Takt bis 100 MHz.

Das neue CPU-Flaggschiff von AMD wird durch einen Kühler vor der Überhitzung bewahrt.

Schon in der letzten PCA berichtete die Hardware-Redaktion von den ersten (positiven) Eindrücken, die der K6-2 auf der Multi-Messe im US-amerikanischen Staat Georgia hinterließ. Abseits vom hektischen Standgetümmel präsentierte AMD das neue CPU-Wunderkind, das dank einer innovativen Technologie eine verbesserte Spiele-Performance verspricht. Schon kurz nach der Rückkehr ins heimische Nürnberg erreichte uns ein Testsystem von AMD, das zum ausführlichen Praxistest einlud. Lesen Sie selbst, ob mit Hilfe der 3DNow!-Technologie die neuen K6-2 Prozessoren (266, 300 und 333 MHz) zu mehr Spieleleistung bekehrt werden können.

Technisches

3DNow! ist ähnlich den MMX-Befehlen von Intel eine Sammlung von Instruktionen, die auf 21 Befehlen basiert und Grafik- und Soundausgabe beschleunigen soll. Zu diesem Zweck kommt die SIMD-Technik zum Einsatz (Single Instruction Multiple Data), die eine gebündelte Abarbeitung von Rechen-Operationen ermöglicht. Ideales Einsatzgebiet sind moderne 3D-Spiele, die hohe Anforderungen an die Leistungen von CPU und Grafikkarte stellen. Auch im Klangbereich sind Performance-Optimierungen möglich, um die aufwendige Soundwelt ohne Ruckeleinlagen wiedergeben zu können. Aureal, Entwickler der Soundschnittstelle A3D, hat die Unterstützung von 3DNow! bekanntgegeben.

Optimierungspotentiale

Ein 3D-Spiel profitiert jedoch nicht automatisch von 3DNow!. Für Besitzer eines K6-2 gibt es insgesamt drei Möglichkeiten, um eine bessere Spiele-Performance zu erreichen. Zum einen kann ein Spieleentwickler die Multimedia-Befehle direkt in seine Grafik-Engine integrieren, wie dies bei Incoming oder Unreal der Fall ist. Eine zweite Variante betrifft DirectX6, das die 3DNow!-Befehle in seine Multimedia-Schnittstellen integriert. Programmierer eines DX6-Spiels können also ohne größeren Aufwand die Möglichkeiten des K6-2 nutzen. Ein drittes Optimierungspotential liegt in der Ausarbeitung speziell angepaßter Grafikkarten-Treiber. Obwohl mit 3Dfx, nVidia, Matrox und Trident namhafte Chipentwickler ihr 3DNow!-Jawort gegeben haben, sind hier die geringsten Leistungssteigerungen zu erwarten.

Überzeugungsarbeit

So interessant sich das K6-2-Konzept in der Theorie auch anhört: In der Praxis offenbaren sich noch einige Hindernisse für den Chip-Produzenten. Zum einen müssen Spiele- oder Software-Programmierer davon überzeugt werden, die 3DNow!-Technik auch in ihre laufenden Entwicklungen einzubinden. In diesem Bereich sieht es jedoch gar nicht mal schlecht für AMD aus, da sie mit Microsoft einen bedeutenden Befürworter auf ihrer Seite haben. Sobald IBM, Cyrix und IDT ihrerseits Prozessoren mit 3DNow! anbieten, verbreitert sich die installierte Basis erheblich – für Spieleprogrammierer stellt dies immer noch das beste Argument für eine Integration dar.

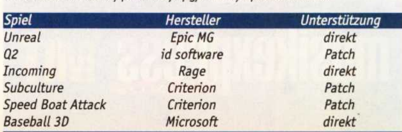
Super7-Mainboards

Ein zweiter Problembereich betrifft die Motherboard-Architektur, die der K6-2 für seine Rechenarbeit benötigt. AMD setzt momentan auf eine aufgebohrte Variante des Sockel 7-Standards (Super7), während Intel mit seinen aktuellen Prozessoren nur den Slot 1 unterstützt. Die Super7-Plattform umfaßt den 100 MHz Bustakt sowie die AGP 2X-Unterstützung. Vorreiter sind die Motherboardchipsatz-Hersteller VIA und ALI, die auch fleißig an der Anpassung der AGP-Treiber an neue Grafik-Prozessoren arbeiten. Theoretisch läuft der K6-2 auch auf einem alten Sockel 7-Motherboard, was angesichts der eingeschränkten Möglichkeiten dieser Boards praktisch aber keinen Sinn macht.

SPIELE FÜR DEN K6-2

Zum Startschuß der K6-2-Reihe stehen einige Spiele bereit, die von der neuen 3D-Technik des AMD-Chips fleißig Gebrauch machen. Weitere Titel wie Ares Rising (Imagine Studios), Trespasser (DreamWorks), Team Apache oder Xenocracy (beide Simis) werden ebenfalls bald erscheinen.

Info: www.amd.com/products/cpg/k623d/optimized.html



Spiel	Hersteller	Unterstützung
Unreal	Epic MG	direkt
Q2	id software	Patch
Incoming	Rage	direkt
Subculture	Criterion	Patch
Speed Boat Attack	Criterion	Patch
Baseball 3D	Microsoft	direkt



Unreal stellt wohl das prominenteste Spiele-Beispiel für die direkte Unterstützung der 3DNow!-Technologie dar.

Praxistest

Damit der im Referenzsystem verbaute K6-2 seine wahren Möglichkeiten demonstrieren konnte, befand sich eine Betaversion von DirectX 6 auf dem Testrechner. Für den 2D-Teil (Business Winstone) und den 3D Winbench verwendete die Hardware-Redaktion die mit optimierten Treibern ausgestattete Riva 128-Karte. Sämtliche 3D-Spieletests wurden jedoch von einer nachträglich eingebauten Voodoo^2-Platine durchgeführt. Das Vergleichssystem auf Intel-Basis wurde entsprechend der Komponenten des AMD-Referenzsystems nachgebaut und unterschied sich nur durch das verwendete Motherboard sowie den Bustakt. Während der P-II beim Business Winstone als Benchmark für Standard-Anwendungen unter Win95 die Nase knapp vorne hatte (24,5 gegenüber 24,1), drehte der K6-2 300 beim 3D Winbench den Spieß um (864 Punkte gegenüber 820).

Thilo Bayer

KOMMENTAR: AMD K6-2



» Es ist erstaunlich, wie AMD dem totgesagten Sockel 7 neues Performance-Leben einhaucht. Die Spiele-Benchmarks dokumentieren, daß der K6-2 gerade im Spielebereich den Anschluß an Intel geschafft hat – sofern optimierte Spiele als Leistungsgradmesser herangezogen werden. Berücksichtigt man das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis des K6-2 gegenüber dem P II, stellt ein neues AMD-System eine ernsthafte Alternative für aufrüstungswillige Spieler dar. Der Erfolg von 3DNow! wird dabei von der Anzahl optimierter Spiele abhängen. Mit einer Vielzahl von entsprechend getunten Games im Rücken sieht die Zukunft für AMD nicht schlecht aus. Gerade bei älteren Direct3D-Titeln der Marke Turok wird aber sichtbar, daß die Fließkomma-Einheit der Intel-Prozessoren einen wesentlichen Performance-Vorsprung gegenüber dem AMD-Pendant hat. Wer also auch bei nicht mehr ganz taufrischen Lieblings-Titeln optimales Spielevergnügen sucht, hat mit einer Intel-FPU immer einen kleinen Vorteil. Sehr zweifelhaft bleibt, ob bisherige Inhaber eines P II-Systems den Schritt zurück zum Sockel 7 wagen werden. «

K6-2-KONZEPT

Die neuen AMD-Prozessoren basieren auf zwei Kern-Komponenten: der 3DNow!-Technologie sowie dem Super7-Motherboard-Standard.

- ***3DNow!**: Eine Sammlung von 21 Befehlen, um Multimedia-Anwendungen zu beschleunigen. Bei Spielen können Grafik oder Sound schneller wiedergegeben werden, sofern sie entsprechend programmiert sind.*
- ***Super7**: Eine Erweiterung des bestehenden Sockel 7-Standards bei Motherboards. Super7 beinhaltet den 100 MHz Bustakt sowie die Unterstützung des AGP-Interfaces (Accelerated Graphics Port) für Grafikkarten. Leider bieten nicht alle Motherboard-Hersteller derartig konstruierte Platinen an. Außerdem muß auf Sockel 7-Systemen ein Treiber für AGP-Beschleuniger geladen werden, der durch die Vielzahl an erscheinenden Chipsätzen ständig angepaßt werden muß.*

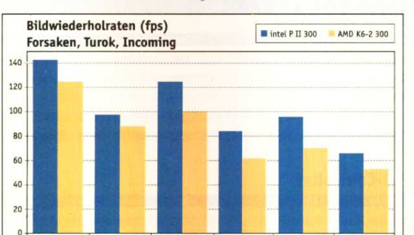
TEST-UMGEBUNG

Das uns vorliegende AMD K6-2 Referenzsystem bestand aus folgenden Komponenten:

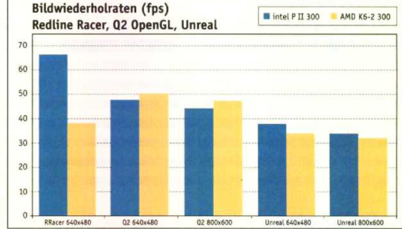
- ***CPU:** K6-2-300 MHz*
- ***Mainboard:** Microstar MS5169 (ALI Aladdin 5 mit 100 MHz Bustakt, AGP-Interface)*
- ***System-Speicher:** 64 MByte SDRAM*
- ***Grafikkarte:** Diamond Viper V330 AGP*
- ***3D-Add-on-Karte:** miroHISCORE2 3D*
- ***Soundkarte:** Turtle Beach Montego A3DXstream*
- ***SCSI-Controller:** Adaptec 2940 UW*
- ***Festplatte:** IBM Ultrastar 9 GByte UW SCSI*
- ***CD-ROM:** 32X Ultraplex SCSI*
- ***Betriebssystem:** Win95 OSR2*
- ***Treiberumgebung:** DirectX6 Beta, optimierte Riva 128-Treiber, DirectX6 Voodoo^2-Treiber*

Beim Intel-Testsystem kamen folgende abweichende Bauteile zum Einsatz:

- ***CPU:** Intel P II-300 MHz*
- ***Mainboard:** FIC VL601 (LX, 66 MHz Bustakt, AGP-Interface)*



Obwohl Forsaken nicht für 3DNow! optimiert ist, sind hier die Performance-Unterschiede zwischen AMD und Intel am geringsten. Bei Incoming fällt die AMD-Leistung trotz Optimierung eher mager aus.



Bei den optimierten Spieletiteln Unreal und Q2 (Patch) kann der K6-2 problemlos mit dem gleich getakteten Intel-Pendant mithalten. Bei Redline Racer schwächelt der AMD-Prozessor jedoch.

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter Aktuelles eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	12/97	089-1497360	
Philips	Brilliance 105	12/97	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	12/97	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	12/97	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	12/97	02153-733400	gut

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	1/98	02153-733400	
ViewSonic	P775	1/98	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	1/98	02921-994444	gut
CTX	1792-SE	1/98	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	1/98	02405-4444500	gut

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	sehr gut
Hitachi	CM751ET	3/98	0211-5291552	gut
ViewSonic	G790	3/98	0130-171743	gut
Highscreen	MS 1995P	3/98	02405-4444500	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	12/97	0211-338000	
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	12/97	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	12/97	089-9579081	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	12/97	089-9579081	gut
Terratec	XLerate	4/98	02157-81790	gut

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Matrox	Millennium G200	7/98	089-614474-0	sehr gut
Diamond	Viper V330	11/97	08151-266330	
STB	Velocity 128	8/98	089-42080	gut
Guillemot	Maxi Graphics 128	4/98	0211-338000	gut*
miroMEDIA	Magic Premium	2/98	01805-228144	gut*
Leadtek	WinFast 3D S900	7/98	www.leadtek.com.tw	gut
Tekram	Fire 3D AGP 6000	7/98	02102-3028-00	gut

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo^2	4/98	089-9579081	
Diamond	Monster 3D II X200	8/98	08151-266330	
miroMEDIA	HISCORE^2 3D	5/98	01805-225450	
Guillemot	Maxi Gamer 3D2	6/98	0211-338000	
STB	Black Magic 3D	8/98	089-42080	sehr gut
Diamond	Monster 3D	11/97	08151-266330	
Guillemot	Maxi Gamer 3D	11/97	0211-338000	gut*
miroMEDIA	HISCORE 3D	11/97	01805-225450	gut*

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	6/98	0541-122065	
Thrustmaster	X-Fighter	6/98	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	6/98	0541-122065	gut
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	gut
Logitech	WingMan Extreme	6/98	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	6/98	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	6/98	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	6/98	08161-871093	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	6/98	0041-417402116	gut

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	1/98	0541-122065	
Microsoft	SW Gamepad	1/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	1/98	08161-871093	sehr gut
Gravis	Xterminator	Neu	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp	1/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	1/98	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	1/98	04287-125113	gut
Genius	MaxFire	1/98	02173-974321	gut
Guillemot	T-Leader	4/98	0211-338000	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	1/98	04287-125113	gut

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	1/98	08161-871093	
Zye	Racing Simulator	1/98	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	2/98	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	1/98	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	1/98	08161-871093	gut

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	1/98	0180-5251199	
Guillemot	Sphere Pad 3D	4/98	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	1/98	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	1/98	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	1/98	069-92032165	gut


CHIP
DAS COMPUTER-MAGAZIN



Bewundernswert, welchen Gefahren sich PC Action-Redakteure auf Messerundgängen aussetzen, um ihre Leser stets über die aktuellen Spielneuheiten auf dem laufenden zu halten. Auf der diesjährigen E3 trotzten unsere Mannen sogar heldenhaft einer aggressiven Alien-Brut...



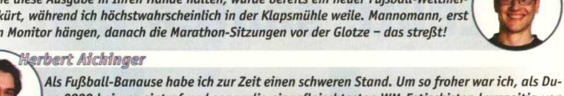
Heldenhaft? Unser Harald wurde angesichts der außerirdischen Bedrohung doch auffällig nervös und trat den Weg vom Hotel zum bedrohlichen Messegelände fortan nur noch in Begleitung seines persönlichen Mech-Bodyguards an.



DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. AUG

Christian Müller

Pffff, Fußball, Fußball, Fußball! Ich kann's nicht mehr hören. Nachdem mich die netten Kollegen in unserem WM-Tip-Spiel voll über den Tisch gezogen haben, reicht's mir. Da gehe ich lieber mit meinen Harkonnen-Kumpels auf Atreiden-Jagd.



Christian Bigge

Wenn Sie diese Ausgabe in Ihren Hände halten, wurde bereits ein neuer Fußball-Weltmeister gekürt, während ich höchstwahrscheinlich in der Klapsmühle weile. Mannomann, erst vor dem Monitor hängen, danach die Marathon-Sitzungen vor der Glotze – das streßt!



Herbert Aichinger

Als Fußball-Banause habe ich zur Zeit einen schweren Stand. Um so froher war ich, als Dune 2000 bei uns eintraf und sogar die eingefleischtesten WM-Fetischisten kurzzeitig von „dem einen" ablenkte. So, jetzt geht´s zurück ins Reich der Sandwürmer!



Alexander Geltenpoth

Ein Hoch auf Frank Herbert, der dieses Spiel erst ermöglichte. Nach Dune 2000 reagiere ich nur noch auf die ehrenvolle Anrede Alex-Muad'Dib oder Kwisatz Haderach. Nach Westwoods Highlight stellt sich nur noch eine Frage: Was ist besser? Buch, Film oder Spiel?

Harald Fränkel

Was interessiert mich die Fußball-WM? Okay, es war nett, den Kollegen Müller beim Tip-Spiel über den Tisch zu ziehen (siehe oben/hähä). Mit meinem Streethockey-Team Meister der Regionalliga zu werden, hat mich diesen Monat aber deutlich mehr bewegt.

IN LETZTER MINUTE

NICE 2

Nach einiger Verzögerung ist es nun endlich soweit: Synetics' abgefahrene Action-Raserei wird auf Herz und Nieren getestet.



DUNE 2000

Brandaktuell zu Westwoods Klassiker-Remake: Wir liefern Ihnen ausführliche Tips & Tricks sowie Strategien für Ihre Spice-Ernte.



COLIN MCRAE RALLY



Codemasters schickt im nächsten Monat das vielversprechende Colin McRae Rally auf den Test-Parcours.

AUSSERDEM... Spieletips zu Unreal, Max 2, Dominion u.v.m.

neon edition

Spaßeshalber fast geschenkt...

DAS ORIGINAL!!!

DM 39,95*

FORMEL 1

Superbe Grafik, handliche Steuerung und ein hoher Spaßfaktor zeichnen unser Spiel des Monats aus.

90% PC Games 5/97

DM 29,95*

MONSTER TRUCKS

Noch nie war es schöner, seine Stoßdämpfer bei jeder Unebenheit einknicken zu sehen.

78% PC Games 9/97

DM 29,95*

wipEout 2097

Rasende Renn-Action und aufpeitschende Technomusik...

85% Power Play 7/97

DM 29,95*

ECSTATICA II

...ist Ecstatica II die packendste Mischung aus 3D Jump & Run und Action-Adventure.

80% PC Games 4/97

* empf. VK

PC CD ROM



CONFLICT:

FREESPACE

THE GREAT WAR™

DER KRIEG BEGINNT

Stellen Sie sich im Sternenkrieg gegen feindliche Raumkreuzer und Zerstörer von erschreckender Größe und in überragendem Detail.

Ausgefeiltes Künstliche-Intelligenz-System (KIS) von denselben Leuten, die DESCENT so einmalig gemacht haben.

„Intelligenter, anspruchsvoller und komplexer als 'Wing Commander': Vielleicht der Space-Hit des Jahres" (Knut Gollert, Bravo Screenfun 3/98)



„Missionen mit Teilaufgaben, Multiplayer-Modi und schicke Grafik sind der Stoff, aus dem Hits gemacht sind. Ein ernstzunehmender Konkurrent für Wing Commander Prophecy und TIE Fighter." (Michael Schnelle, GameStar 5/98)



http://www.interplay.com

